LA RIVISTA DEL FANTASTICO - N° 134 LIRE 7.000
L'ETERNAUTA
TUTTO NUOVO!!
FUMETTI & GAMES
GIUGNO 1994 MENSILE - SPED. IN ABB. POSTALE 50%
Thomas Kidd ©1986

ALL AMERICAN COMICS:
le migliori miniserie del momento
della prestigiosa
casa editrice statunitense
DC Comics,
proposte nella nuova
Linea Vertigo!
supereroi adulti
per il lettore più esigente!
SOGNO E MAGIA
testi da best-seller
illustrati dai grandi maestri
del cartooning mondiale
COMIC ART propone come sempre
fumetti di ottima qualità
con mezzi di stampa d'alta tecnologia
a costi bassissimi!!
ogni mese in edicola:
48 pagine a colori - lire 1.900
64 pagine a colori - lire 2.900

Carissimi Eternauti

Eccoci al secondo appuntamento con la rinnovatissima versione de "L'Eternauta". Le nuove rubriche, che abbiamo messo a punto insieme ai nostri collaboratori dopo lunghe discussioni redazionali, sono legate tra loro dal filo rosso del gioco, della fantasia, del fantastico, e testimoniano ancora una volta che tutti gli aspetti di quella che convenzionalmente viene definita "cultura" sono per noi saldamente connessi, verrebbe quasi voglia di dire "interfacciati", e non separati dai quei condotti a tenuta stagna che i cosiddetti specialisti tentano in ogni occasione di costruire.

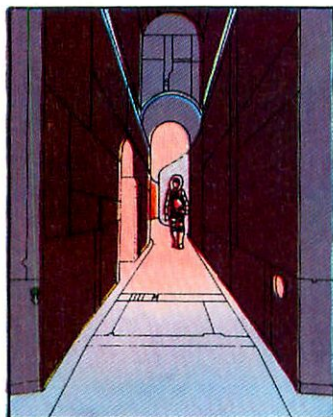
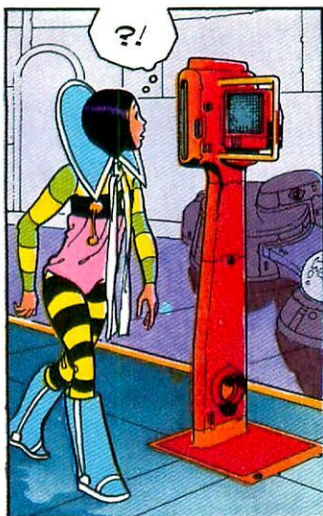
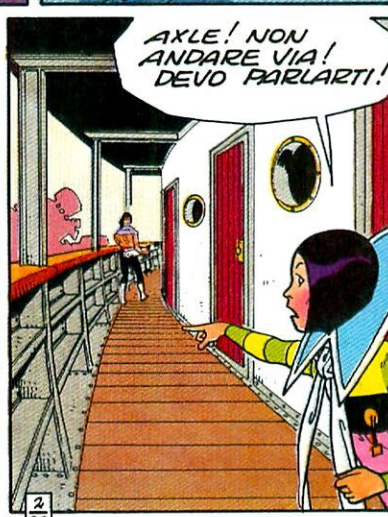
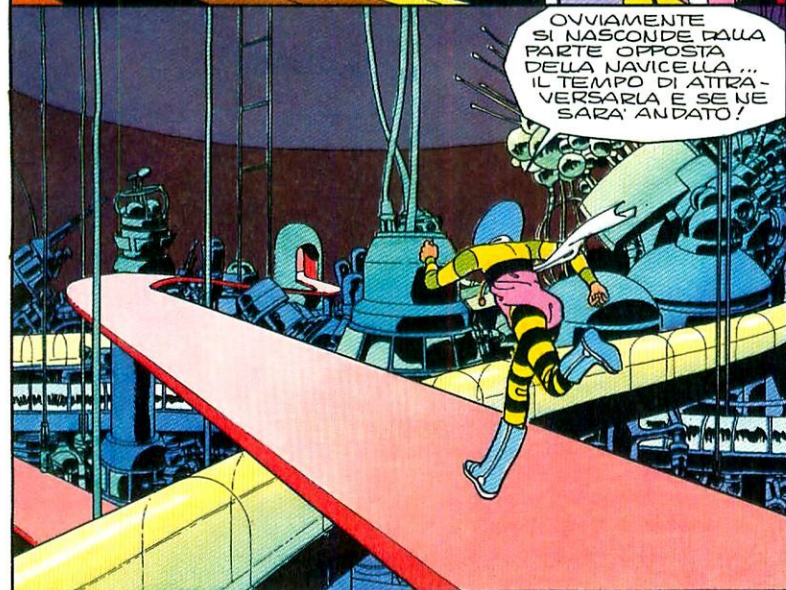
Aprite la rivista, immergetevi nel mondo del bridge, schierate il vostro esercito di carte francesi e preparatevi alla battaglia intellettuale, alla tenzone giocosa con i vostri avversari; la stessa suspence la potete ricavare da un videogame, da un'incursione nella realtà virtuale, dalle guerre di carta dei giochi di società o dei giochi di ruolo.

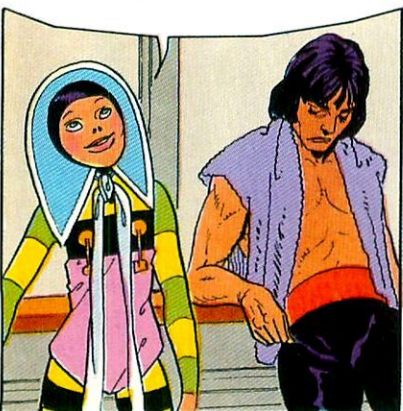
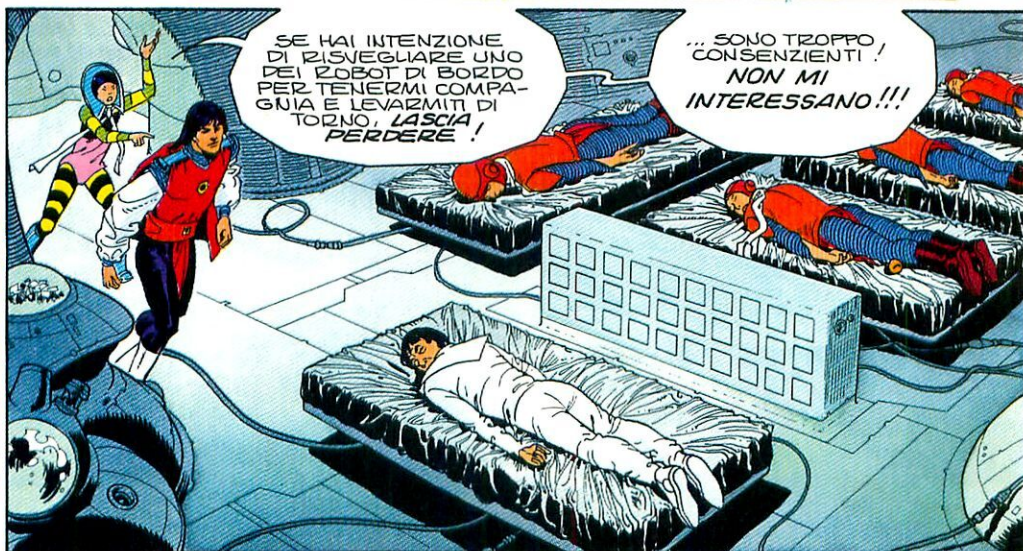
Costruite il modellino di un'astronave, disegnatelo, o – se siete più pigri – leggetevi le storie a fumetti che vi proponiamo: avranno il magico potere di calarvi nella "realtà del sogno", se mi passate questa contraddizione in termini. Se amate proprio i giochi linguistici, giro la palla alla rubrica "Deliri" di Sergio Valzania; lui saprà guidarvi meglio di me tra i meandri delle etimologie e tra i "divertissements" della ragione, e la sua presenza su questa rivista contribuisce ad assottigliare il muro che spesso separa la cultura letteraria e quella ludica.

Lorenzo Bartoli

SOMMARIO

L'ETERNAUTA – Periodico mensile – Anno XIII – N. 134 Giugno 1994 – Lire 7.000 – Aut. del Trib. di Roma n. 49 del 20/1/1988 – sped. in abb. postale 50% – **Direttore Resp.:** Rinaldo Traini; **Editore:** Comic Art S.r.l.; **Redazione e Amm.:** Via Flavio Domiziano, 9 – 00145 Roma; **Distribuzione:** Parrini & C. – Piazza Colonna 361 – Roma; **Stampa:** Rotoeffe S.r.l., Ariccia (Roma).

Il vagabondo dei limbi: Il solitario di Godard & Ribera

?!
KLIIIPbLOOZZ
AXLE! DOVE TI SEI CACCIATO? STRA-MALEDIZIONE!!
AXLE! RISPONDI, TESTA DI MULO BASTARDO!
AAAXLEEEEE...
SONO IN UNA DELLE CABINE DELLO PSEUDOCARGO, DOVE SONO CONSERVATE LE ANTICHE CARTE ASTRALI. SMETTILA DI STRILLARE COME UNA GALLINA, MI ROMPI I TIMPANI!
SONO FELICE DI SAPERE CHE ESISTI ANCORA! NON MUOVERTI DI LA'. ARRIVO!
OVVIAMENTE SI NASCONDE DALLA PARTE OPPOSTA DELLA NAVICELLA... IL TEMPO DI ATTRA-VERSARLA E SE NE SARA' ANDATO!
AXLE! NON ANDARE VIA! DEVO PARLARTI!
2
22

* Nell'episodio precedente.

UN MONDO COSI' NON ESISTE, PICCOLO CLOWN.
AH...
ALLORA LA VITA NON MI INTERESSA PIU'! PREFERISCO FARLA FINITA SUBITO!
NON TI FA RIDERE?
ALLORA? NON TI FACCIO PIU' RIDERE?
NO!
VIENI.
DOVE?
IN CAMERA MIA. DEVO VESTIRMI. POI VEDRAI!
4
22
SE HAI INTENZIONE DI RISVEGLIARE UNO DEI ROBOT DI BORDO PER TENERMI COMPAGNIA E LEVARMITI DI TORNO, LASCIA PERDERE!
...SONO TROPPO CONSENZIENTI! NON MI INTERESSANO!!!

CERCA DI STARE FERMA PER DUE MINUTI, POGGIA IL TUO SEDERE DA QUALCHE PARTE E ASPETTA CON PAZIENZA!

WOW! CERTO CHE IL TUO TONO SI ADDICE AL MIO UMORE... MOLTO BENE!...
WOAAHH! BUONDI', AXLE! SEMPRE AL SUO SERVIZIO... HA BISOGNO DI ME?

SI', MATT, VECCHIO MIO! ANCHE SE NON E' PER ME, PIUTTOSTO PER LA PICCOLA...

LA NAVICELLA E' TALMENTE GRANDE... SI ANNOIA CON NOI... TEMO CHE VOGLIA ABBANDONARCI!
ANDIAMO! SI TRATTERA' DI SICURO DI UN CAMBIAMENTO D'UMORE. SA COM'E' FATTA LA PICCOLA!

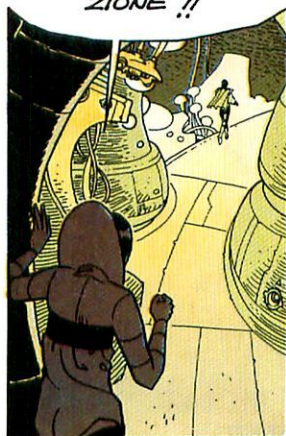
NON QUESTA VOLTA, MATT, MI SEGUA!... VORREBBE SBARCARE, MA NON IMMAGINA DOVE... SU UN MONDO "TRI 3 A3".

UN "TRI 3 A3"?!... MA... MA NON ESISTE!
LA PREGO, MATT! SO CHE IL NOSTRO PC CENTRALE NON NE HA MAI SCOPERTO UNO... MA QUESTO NON PROVA NULLA! LA SUA "AREA DI INDAGINE" SI LIMITA ALLE PROVINCIE ESTERNE E...
CHE STARA' ARCHITETTANDO?

IN OGNI CASO A BORDO NON ABBIAMO NESSUN TIPO DI DETECTOR IN GRADO DI LOCALIZZARE QUEL GENERE DI PIANI...
ALLORA NE CREI UNO!
ALLORA E' QUESTO!! QUEL GROSSO IMBECILLE VUOLE PRENDERMI IN PAROLA!
5 22

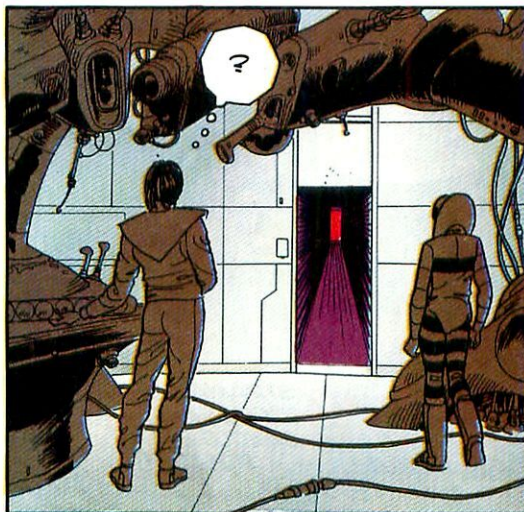
MA...
MA...MA...?

ALLORA E' VERO, SIGNORINA. VUOLE LASCIARCI ?
ESATTA-MENTE !!

NE HO LE BISACCE PIENE DI QUESTO POSTO, STRAMALEDI-ZIONE !!

UN DETECTOR DA "TRI3A3" ... CERTO CHE NE INVENTA AXLE ! EPPURE SA BENE CHE NON BASTEREBBE TUTTA LA MEMORIA DEL PC DI BORDO PER...
MI PRENDI IN GIRO, NE SO-NO CERTA !

PERO' ! A PROPOSI-TO DI MEMORIA ... VIENI A VEDERE UNA COSA, MATT !

GUARDA COSA HO TROVATO MENTRE CURIOSAVO IN GIRO PER IL LABORATORIO. E' STRANO ...

?

PER L'INFERNO !! UN PASSAGGIO SEGRETO CHE NON CONOSCEVO !!!
6
22

CHE MERAVIGLIOSA SCOPERTA HA FATTO, SIGNORINA... MI RICORDAVO CHE DA QUALCHE PARTE SI PARLAVA DELLA SUA ESISTENZA...

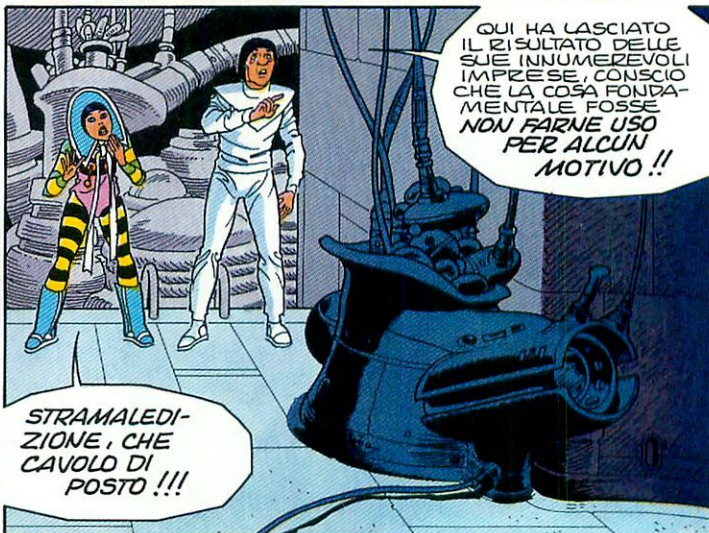
... QUINDI SAPEVO CHE C'ERA, MA NON POTEVO SAPERE DOVE!

MI FAI MORIRE D'IMPAZIENZA, MATT!! MA, PER LA MISERIA! DOVE CONDURRA' QUESTO CORRIDOIO?

PORTA NEL LABORATORIO DEL PROFESSOR MUNSHINE, COSTRUTTORE DI QUESTA NAVICELLA E PADRE DI AXLE!

COME BEN SA, ERA UN INGEGNERE PORTENTOSO, CHE HA LAVORATO CON SQUADRE DI ROBOT A TUTTE LE POSSIBILI SCOPERTE... DURANTE LA SUA LUNGA CARRIERA HA APERTO MOLTISSIME STRADE ALLA RICERCA, OSANDO TUTTO...

... SI FERMO' SPESSO DURANTE IL CAMMINO, LASCIANDO I SUOI LAVORI A META', SPAVENTATO DA QUELLO CHE INTRAVEDEVA DURANTE LE SUE RICERCHE...
7/22

QUI HA LASCIATO IL RISULTATO DELLE SUE INNUMEREVOLI IMPRESE, CONSCIO CHE LA COSA FONDAMENTALE FOSSE *NON FARNE USO PER ALCUN MOTIVO!!*
STRAMALEDIZIONE, CHE CAVOLO DI POSTO!!!

PIANO, SIGNORINA, PIANO! FACCIA MOLTA ATTENZIONE A DOVE METTE I PIEDI!... E SOPRATTUTTO NON TOCCHI NULLA... LEI...
... RISCHIA DI METTERE IN MOTO NON SO QUALE...
CHI SE NE FREGA, MATT!! NON SEI ALTRO CHE UN PUPAZZO SENZA FANTASIA!
PER L'INFERNO! MI CHIEDO PERCHE' MI ABBIANO DOTATO DI TUTTE QUESTE GHIANDOLE SUDORIFERE...
"FISSILOTRANSFO". MI CHIEDO A COSA POSSA...
NON SE LO CHIEDA, SIGNORINA, NON SE LO CHIEDA, LA SUPPLICO...
"ALABASTRO PSICOFANTASMATORE"... MI CHIEDO A COSA SERVA...
LO DIMENTICHI, SIGNORINA, LO DIMENTICHI... LA PREGO...
ALABASTRO PSICO-FANTASMATORE
"RETROBILOCATUNNEL ISTANTANEO"... MI CHIEDO COSA POSSA RETROBILOCARE...
NON CERCHI DI SAPERE, SIGNORINA, NON CERCHI DI SAPERE... LA PREGO...
RETRO-BILOCATUNNEL ISTANTANEO
DETECTOR DI "TRI3A3"
DETECTOR DI... COSA ?!?
9/22

ORMAI SI TRATTA DI UNA QUESTIONE TRA IL GRANDE CANARINO E ME. HO DECISO, MATT. IO SBARCHERO'!

QUALCHE ISTANTE DOPO...

ALLORA? ALLORA?

LO PORTERO' NEL LABORATORIO CENTRALE. TRA QUALCHE MINUTO POTRO' ATTIVARE L'ALIMENTATORE E METTERLO IN FUNZIONE...

NEL LABORATORIO CENTRALE ...
E ADESSO CHE HAI MONTATO 'STA SPECIE DI ATTREZZO, QUANTO CI METTERA' A DIRCI QUALCOSA ?
NON LO SO, SIGNORINA ...

... IL SISTEMA D'USO SEMBRA ELEMENTARE, I CODICI DI RILEVAMENTO SONO LAPALISSIANI E L'APERTURA DEL CAMPO E' APPROSSIMATIVAMENTE DI 120° CON UNA PORTATA QUASI ILLIMITATA ...

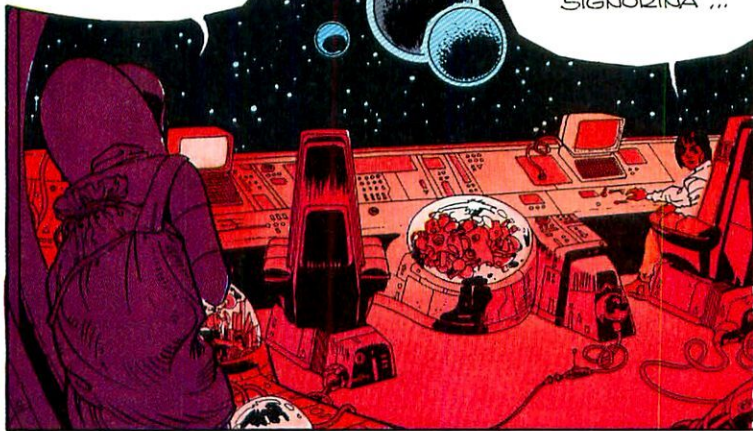
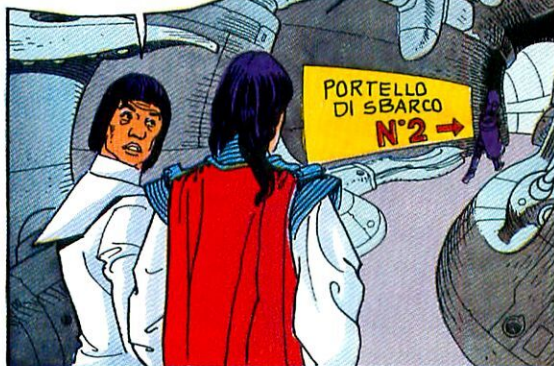
QUESTO SEMPRE GRAZIE ALL'ACUME DELL'INGEGNER MUNSHINE CHE ...
?!?
Biiipbip biiipbip

Biiipbipbiiipbip
QUI! HO TROVATO UN MONDO "TRI3A3"!!

CHE MERAVIGLIA TECNOLOGICA! NON IMMAGINAVO CHE ESISTESSE UNA COSA SIMILE NELL'UNIV ...
BASTA SCEMPIAGGINI! SUBITO AL POSTO DI PILOTAGGIO! HO FRETTA DI VEDERE QUEL LUOGO!

11
22

CHE STAI FACENDO ?
TRA DUE ORE LUCE SAREMO ARRIVATI. PREPARO LE MIE COSE E VADO VIA!

MATT, QUALI SONO LE CONDIZIONI ATMOSFERICHE DI UN PIANETA "TRIBA3"?
VISTA LA SUA POSIZIONE, DIREI LE MIGLIORI CHE SI POSSANO IMMAGINARE, SIGNORINA...
PREPARARSI ALLO SBARCO, MATT! NON CE LA FACCIO PIU' A STARE AL CHIUSO! SOLE! VOGLIO IL SOLE! IL SOLE VERO!!!
LA LASCERA' ANDARE SU UN PIANETA SCONOSCIUTO SENZA SORVEGLIANZA ALCUNA, AXLE?
DEVO AMMETTERE CHE LA COSA MI FA INCAVOLARE NON POCO...
PORTELLO DI SBARCO N°2
AXLE! MIO AMICO DI SEMPRE... SA CHE NON E' CHE UNA BAMBINA...
NON IN TUTTO, AMICO MIO... NON PUO' CAPIRE...
MI PERMETTA ALMENO DI METTERLE UN "SEGUGIO" ALLE COSTOLE... JAMY-SEMPRE-LI' E' ESPERTISSIMO NEL CAMPO DEL PEDINAMENTO, NON SI ACCORGERA' DI NULLA, E AVREMO SEMPRE UN OCCHIO SU DI LEI... DICA DI SI', AXLE!
FACCIA CIO' CHE VUOLE... E' AFFAR SUO...
AVREBBE VOLUTO FARLO LUI, MA NON LO AVREBBE CONFESSATO PER NULLA AL MONDO. CHE TESTA DI MULO QUEI DUE!
12/22

SEMPRE-LI'! HO UNA MISSIONE IMPORTANTE DA AFFIDARTI ...
CHE?! CHI... CHI E' ?!
...SVEGLIA, VECCHIO MIO! SVEGLIA!

MA CORTO DI UN CIRCUITO, NON MI SI POTREBBE SVEGLIARE UN PO' PRIMA, IN MODO DA LASCIARMI ATTIVARE LE SINAPSI? NON RICORDO NEMMENO CHI SONO...

ECCO IL PRIMO "TRI3A3" CHE VEDO... E NON E' STATO NEMMENO CATALOGATO... E QUELLA IMPERTINENTE CHE VUOLE SBARCARE SENZA UN ESAME PRELIMINARE!

ALLORA, MATT! VUOI APRIRLA O NO, QUESTA CAVOLO DI PORTA ?!

UN SECONDO, MATT! COSA DICONO LE INFO?

IN BASE ALLE MIE ANALISI TERMO-VERIFICATRICI SIAMO DI FRONTE AD UNA RAZZA PROTO-UMANOIDE CLASSICA... POPOLAZIONE NELLA MEDIA... CONCENTRAZIONI NON ECCESSIVE...

GRADO DI AGGRESSIVITA'?
3 TRIPLO ZERO.
PERVERSIONE?
IDEM.
SOCIALITA'?
IL MASSIMO... WOW!...
13/22

...PERCHE' CI SONO TANTI KORIAN?... DEVE ESSERCI UN PERICOLO DA QUALCHE PARTE...
CERTO! MA DOVE?!?

CHE BELLO! QUANTO VERDE... PROPRIO IL POSTO CHE VOLEVO...
UNA "VERA" PIANURA... UN "VERO" FIUME, UNA "VERA" CASCATA...
CREDO CHE LA SIGNORINA ABBIA INTUITO DI ESSERE SEGUITA, AXLE...
SI'! E CONTINUA A PROVOCARMI.
14/22

CHE STUPENDO PAESAGGIO!... COSI' DOLCE... PROFUMATO... TRANQUILLO ... FORSE ANCHE TROPPO...

TERRIBILE STARE LA' SOTTO! ODIO VIAGGIARE SEPARATO DALLE MIE ESTREMITA'...

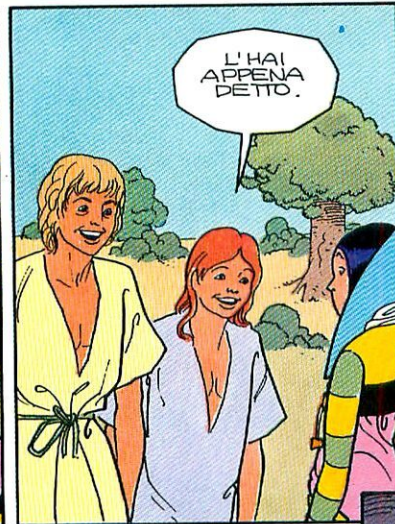
CHE BRUTTA SENSAZIONE POTER MUOVERE I PIEDI A DISTANZA...

EHILAAA'!
?

EHILAAAA'!!!
15
22

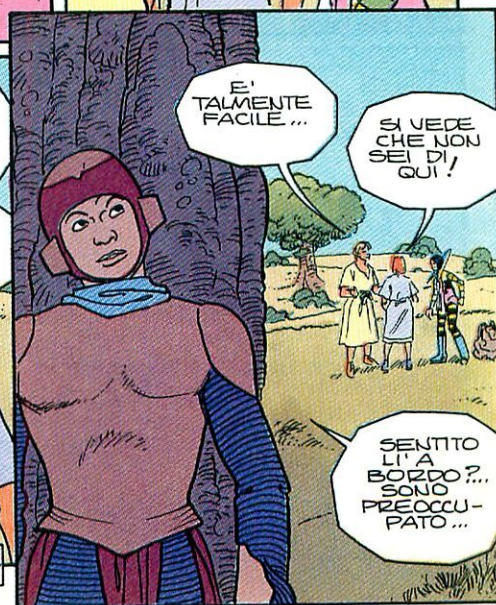
CIAO, TU.
BUON-GIORNO, AMICO.

NON MI CHIAMO "AMICO". MI CHIAMO "IO". A QUANTO VEDO NON SEI DI QUI. DI DOVE SEI?

VENGO DA LONTANO. DA LASSU'. E TU, COM'E' CHE TI CHIAMI?

L'HAI APPENA DETTO.

IO NON HO DETTO NULLA!
HAI DETTO "TU". E' COSI' CHE CI CHIAMIAMO QUI. IO MI CHIAMO "IO", E TU TI CHIAMI "TU".

TU TI CHIAMI "TU"? E TU?
ANCH'IO! COME TUTTI.

AH, SI'? BOH... SE LO DITE VOI. IO MI CHIAMO MUSKY...
MA NO. TU TI CHIAMI "IO" PER TE...
E "TU" PER TUTTI GLI ALTRI...
16
22

E' TALMENTE FACILE...
SI VEDE CHE NON SEI DI QUI!
SENTITO LI' A BORDO?... SONO PREOCCUPATO...

NON PERDERE LA DI VISTA, JAMY-SEMPRE-LI'! STO COMINCIANDO A CAPIRE ...

... E TEMO CHE SAREMO COSTRETTI AD INTERVENIRE AL PIU' PRESTO ...

BENE ... E GLI ALTRI DOVE SONO ?

OH, NON LONTANI, UN PO' DAPPERTUTTO. DA QUALCHE PARTE QUI INTORNO ...

VADO A FARE UN GIRETTO ... MI GUARDATE IL BAGAGLIO ?
MA CERTO. FIDATI TU !

E BUONA AMORIZIA !

BUONA AMORIZIA !... CHE BELLO !... DEVO DIRE CHE QUI MI PIACE TUTTO !
17
22

MATT! LE MANDI UNA SCIALUPPA DI SALVATAGGIO PER INTERVENTO RAPIDO "ANTI-INF"! E SI TENGA PRONTO!...

MA PERCHE' ASPETTARE L'ULTIMO MOMENTO? PERCHE' NON RECUPERARLA SUBITO SE HA CAPITO?

PERCHE' NON ME LO PERDONEREBBE MAI, MATT... PERCHE' IN LEI, DA QUALCHE PARTE, C'E' IL DESIDERIO DI METTERSI IN PERICOLO ... PER PUNIRMI.

BUONGIORNO, TU! POSSO PASSEGGIARE CON TE?
COSA? BE', PERCHE' NO?

MI PIACI.
MA, EHM... ANCHE TU MI PIACI...

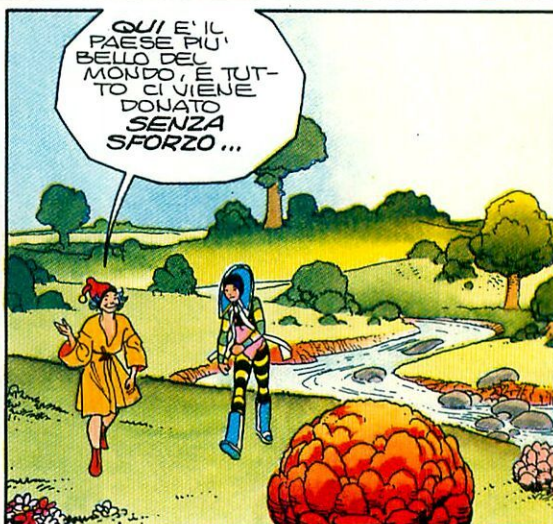
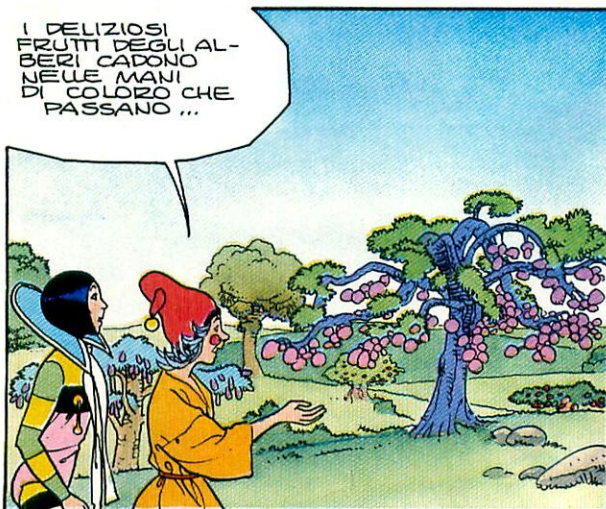
18
22

PER TUTTI I BUCHI NERI! VENGA, PRESTO! GUARDI GLI SCHERMI! I RILEVATORI SONO IMPAZZITI...

GRAZIE, TU. GRAZIE! IL MIO CUORE E' COLMO DI GIOIA ALL'IDEA DI AVERE INTESSUTO CON TE, GRAZIE ALLA FRASE CONSACRATA, IL PRIMO DEI TRE INDISSOLUBILI LEGAMI...
AH, SI'?... PER LA MISERIA! SIETE DAVVERO UN SACCO AMABILI DA QUESTE PARTI... A PROPOSITO, DOVE SIAMO QUI, PRECISAMENTE?

QUI.
QUI?

VIENI! TI FACCIO VISITARE "QUI"!

QUI E' IL PAESE PIU' BELLO DEL MONDO, E TUTTO CI VIENE DONATO SENZA SFORZO...

I DELIZIOSI FRUTTI DEGLI ALBERI CADONO NELLE MANI DI COLORO CHE PASSANO...

... GLI ORTAGGI POI SONO TALMENTE GRANDI CHE POSSONO ESSERE MANGIATI SENZA DOVERSI NEMMENO CHINARE...
19
22

NEI FIUMI LA CONSISTENZA DELL'ACQUA E' TALE CHE TUTTI I CORPI...

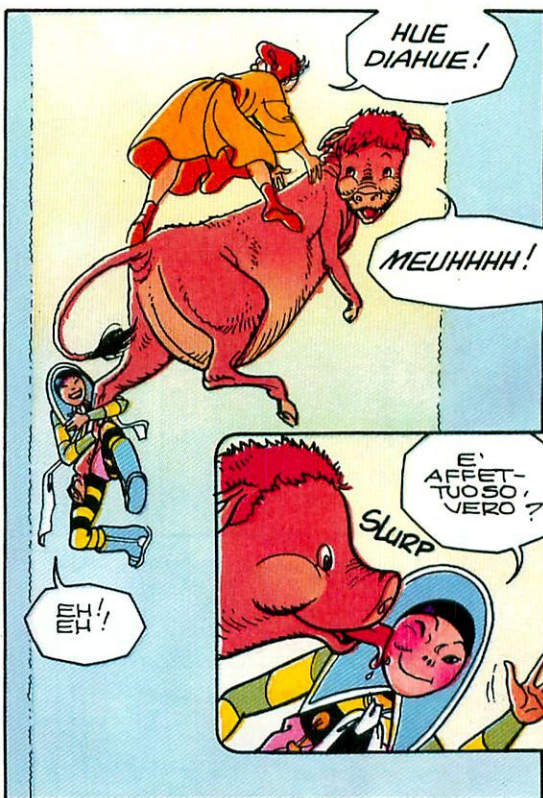
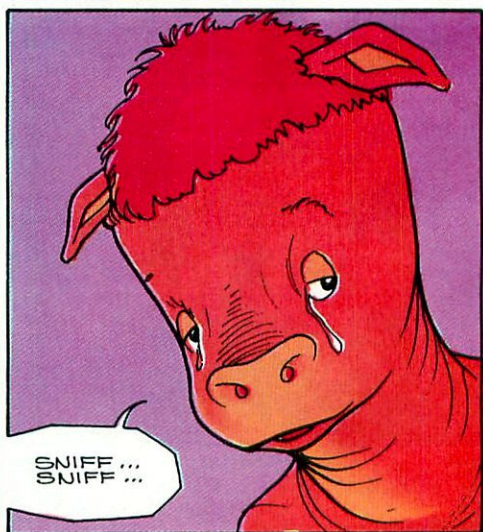
...ANCHE I PIU' PESANTI, NON POSSONO AFFONDARVI...

...E' IMPOSSIBILE AFFONDARE!
STRA-ACCIDENTI! ACQUA ELASTICA!!

UN PO' OVUNQUE SONO APERTI DEI CRATERI ANTIGRAVITA' CHE PERMETTONO A CHI VUOLE DI AVERE A DISPOSIZIONE DELLE COLONNE DI VERO "NULLA"...
...NELLE QUALI E' POSSIBILE BUTTARSI...
AHHHHH!!!

...E VOLTEGGIARE SENZA PAURA COME GLI UCCELLI DEL CIELO, SENZA MAI TEMERE DI RICADERE PESANTEMENTE!
20
22

PER TUTTE LE GALASSIE! QUESTO PIANETA E' FANTASTICO!!
AXLE... SENTO CHE SI TRATTA DI UN TRANELLO... QUANDO DOVRO' INTERVENIRE?
QUESTO E' IL PROBLEMA, JAMY! NON LO SO PROPRIO... E SE MI FOSSI SBAGLIATO?

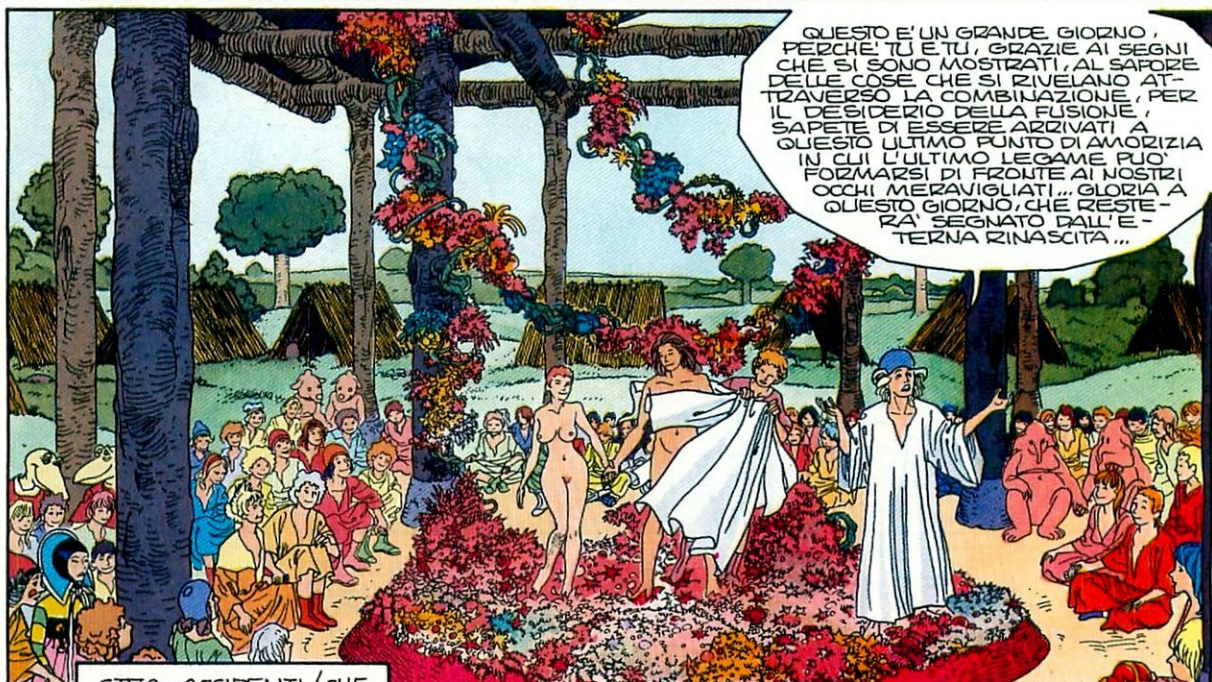
QUANTO AGLI ANIMALI, SONO NUMEROSI E VARI, SONO ERBIVORI PACIFICI E TRANQUILLI ...
... E SONO SEMPRE COMPAGNI DISPOSTI A GIOCARE E A GIOIRE CON TE...
MEUHHH MEUHHHHH!
HUE DIAHUE!
MEUHHHH!
EH! EH!
E' AFFETTUOSO, VERO?
SLURP
E PER TORNARE A TERRA?
NIENTE DI PIU' FACILE, E' SUFFICIENTE STARE FERMI...
SNIFF... SNIFF...
UEÈÈÈÈ !!!
POVERINO! PIANGE...
PERCHE' ANCHE LUI VORREBBE TROVARE UNA COMPAGNA CON LA QUALE TESSERE "I TRE LEGAMI"...
VIENI, VOGLIO PRESENTARTI IL MIO AGGLOMERATO...
21/22

CI ABITI ?
NON ANCORA, MA SPERO DI POTERLO FARE PRESTO...

IL MIO CUORE E' PIENO DI GIOIA, SONO PERVASO DI FELICITA'. SENTIVO CHE PRESTO AVREMMO INTESSUTO IL SECONDO LEGAME...
MA DAVVERO?

ASCOLTA, A ME FA PIACERE CHE TU SIA FELICE... SAI, IO HO SEMPRE SOGNATO DI ESSERE CIRCONDATA DA AMICI CHE FANNO FESTA...
PRESTO... PRESTO...

VENITE, VENITE! PRESTO!!
SBRIGATEVI! PRESTO!!
PERCHE'? STA PER AVER LUOGO UN... LIETO EVENTO?

ESATTO! TU E TU STANNO PER TESSERE...
...IL TERZO LEGAME!

VENITE TUTTI AD ASSISTERE ALLA CERIMONIA DEL TERZO LEGAME SOTTO LA GRANDE CAPANNA COMUNE! VENITE TUTTI! TUTTI!!
GUARDA, CHE STRANO... SI TENGONO TUTTI PER MANO...
22/22

QUESTO E' UN GRANDE GIORNO, PERCHE' TU E TU, GRAZIE AI SEGNI CHE SI SONO MOSTRATI, AL SAPORE DELLE COSE CHE SI RIVELANO ATTRAVERSO LA COMBINAZIONE, PER IL DESIDERIO DELLA FUSIONE, SAPETE DI ESSERE ARRIVATI A QUESTO ULTIMO PUNTO DI AMORIZIA IN CUI L'ULTIMO LEGAME PUO' FORMARSI DI FRONTE AI NOSTRI OCCHI MERAVIGLIATI... GLORIA A QUESTO GIORNO, CHE RESTERA' SEGNATO DALL'ETERNA RINASCITA...

STRA-ACCIDENTI! CHE GROTTESCA SCENEGGIATA! NON STARANNO PER... **AHI!**

COSA?

LA TUA MANO!... MI STRINGE TROPPO!

NON E' NULLA... TRA QUALCHE SECONDO NON SENTIRAI PIU' NIENTE. GUARDA CHE BELLO...

DISPO-
NETEVI
SECONDO
L'USANZA ...

E ADESSO ...
CHE ABBIA LUOGO
LA FUSIONE!

STRA-
ACCIDENTI!!
COSA
DIAVOLO ...

LA MANO... LASCIAMI SUBITO
LA MANO, TU!
IMPOSSIBILE ... E'
TROPPO TARDI ...
GUARDA!! E' UNO
SPETTACOLO
INDIMENTI-
CABILE!

24
22

ECCO FATTO. E' NATO UN NUOVO ESSERE, META' UOMO E META' DONNA, IN CAMMINO VERSO LA PERFEZIONE.
CHE BELLO!
COMMOVENTE!
ERANO DAVVERO FATTI L'UNO PER L'ALTRA!
E COME HANNO FATTO PRESTO STAVOLTA!
STRA-ACCIDENTI! CHE ABOMINIO!

HO REGOLATO IL VISORE SU P53... RIUSCITE A VEDERE COSA SUCCEDE LAGGIU'?

SI', ED E' SUFFICIENTE, JAMY! RIPORTALA A BORDO AL PIU' PRESTO! PRIORITA' ASSOLUTA!

LA MIA MANO!!... STA... SI DIREBBE CHE... STIA FONDENDO!?! LASCIA SUBITO LA MIA MANO! ALTRIMENTI TI SPACCO LA TESTA!!
MA SE TI DICO CHE NON POSSO!

PISTA!! PISTA!!! PISTA!!!

EHI!
AHI!
OH!!
MA... MA...??
VATTENE! LASCIAMI IN PACE!!
25 22

ANDIAMO A PRESTARE MAN FORTE A JAMY, MATT! CREDO CHE CI SIANO PROBLEMI...

FATEMI PASSARE, HO DETTO!!

OPS!

NON DA QUELLA PARTE!!
LI' NO!!
NON DA QUELLA PARTE!
NO! NON ANDATE DA QUELLA PARTE!

AXLE?!... SIETE ANCORA LI'?... SONO DESOLATO, MA L'HO PERSA DI VISTA... LEI E IL SUO COMPAGNO OCCASIONALE SI SONO RIFUGIATI NELLA FORESTA...

NON CORRERE IN QUESTO MODO!... NON SONO ABITUATO A CORRERE... NESSUNO CORRE, QUI... PUF! PUF!... A CHE SERVE CORRERE!?
26
22

MI VERGOGNO TALMENTE!

QUI, AXLE!

DEVO PRENDERE LE ARMI, AXLE ?

ANCH'IO MI VERGOGNO, PERCHE' ...
LAGGIU', C'E' QUALCUNO!

PRESTOO! DA QUESTA PARTE!
?!?

SOLO I DOPPI TU, COLORO CHE HANNO REALIZZATO LA FUSIONE E LA PERFETTA AMORIZIA, HANNO IL DIRITTO DI ATTRAVERSARE LA "CORONA GIOIOSA" E PRESENTARSI DAVANTI A LUI...
LUI?! E CHI E' LUI?

IL SOLITARIO!

ME NE FREGO! VOGLIO LIBERARMI LA MANO! SOLO QUESTO! E LO FARO' AD OGNI COSTO!
NON POTRAI FARLO...

ADESSO VEDRAI SE POSSO FARLO...

LASCIAMI!
MA IO... NON SAPREI COME FARE...

AHHHH!!
PLOFF!
28
22

AHHH... MI HAI FATTO MALE...
E HO FATTO BENE. STRACCIDENTI!!! LASCIAMI O RICOMINCIO!

PER L'AMORIZIA, TI HO GIA' DETTO CHE...
...QUELLO SGUARDO! CHE TERRIBILE SGUARDO HAI...

CHE IMBECILLE! E' SVENUTO...
...E LA MIA MANO E' SALDATA ALLA SUA...

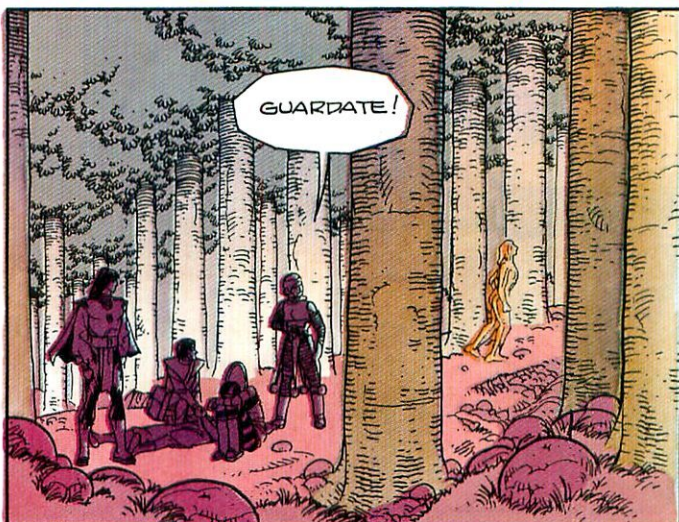
STRACCIDENTI! E ADESSO CHE FACCIO?

SI TROVA DA QUALCHE PARTE IN QUESTA DIREZIONE, AXLE... A CIRCA TRECENTO METRI...
SBRIGHIAMOCI...

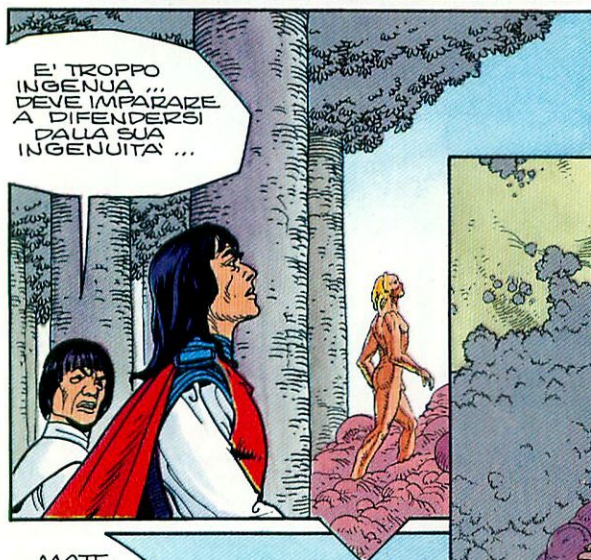
NIENTE DI ROTTO?
LASCIAMI IN PACE, VATTENE!

STA BENE... LO SAPEVO!!
MI FACCIA VEDERE LA MANO, SIGNORINA!
VAI AL DIAVOLO ANCHE TU!

E' IN CORSO UNA SORTA DI STRANA OSMOSI ORGANICA, AXLE...

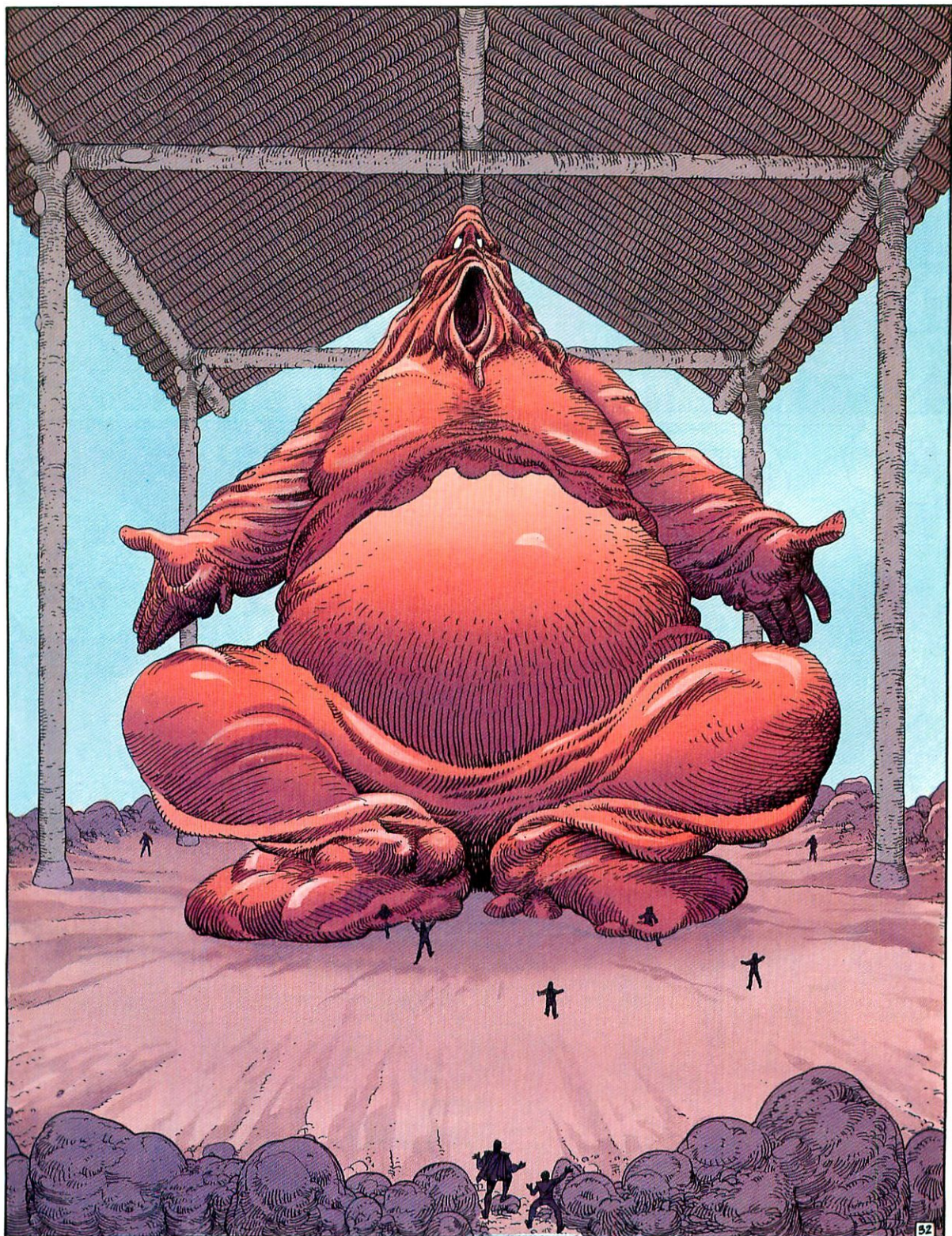
PARE CHE QUESTI ESSERI SI FAGOCITINO GLI UNI CON GLI ALTRI E, DI OSMOSI IN OSMOSI, TENDONO PROBABILMENTE VERSO L'UNITA' FINALE... UN SOLO ESSERE CHE, DA SOLO INGLOBERA' TUTTO IL POPOLO...
LA CHIAMANO "L'AMORIZIA"!
BRRR!

GUARDATE!

UN ALTRO DI QUEGLI ESSERI MULTIPLI CHE SALE VERSO IL CRATERE PRINCIPALE CHE ABBIAMO VISTO PRIMA, AXLE...

JAMY, RESTI VICINO A LEI E LA PROTEGGA!
MATT! VENGA CON ME! ANDIAMO A VEDERE COM'E' FATTA QUELL' "UNITA' FINALE", COME L'HA CHIAMATA LEI...
MA...?
E IO?! VOGLIO VENIRE ANCH'IO!!
30
22

E' TROPPO INGENUA ... DEVE IMPARARE A DIFENDERSI DALLA SUA INGENUITA' ...

MATT, UNA VOLTA PER TUTTE ... CHIUDA IL BECCO!

?!?

PER L'INFERNO DEI DIODI! CHE SPETTACOLO ORRENDO!

ECCO DOVE SI DIRIGEVANO QUEGLI ESSERI...
...VERSO QUELLA MONTAGNA DI CARNE IN CONTINUA CRESCITA...

...NELLA QUALE VANNO A FONDERSI UNO AD UNO, PER PERDERSI E DILUIRSI IN ESSO... PER GLI INFERNI ULTRA MONDANI, NON VORREI MAI SUBIRE UNA SIMILE SORTE...

MA... MA...?

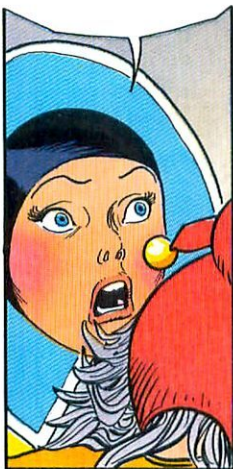
COSA LE SUCCEDE?
MATT!... NON HO... NON HO MAI SENTITO NULLA DI SIMILE... SENTO...

...PROVO UNA STRANA SENSAZIONE... DOLCISSIMA E POTENTISSIMA ALLO STESSO TEMPO... HO UN VELO BIANCO DAVANTI AGLI OCCHI... IO... IO NON POSSO LOTTARE... IO...
AXLE! SI RIPRENDA! SI DIFENDA! NON SI LASCI ATTIRARE! RESISTA, AXLE!!

FINALMENTE TI SEI SVEGLIATO, TU! NON E' MAI TROPPO TARDI. ANDIAMO!
NON... NON ABBIAMO IL DIRITTO DI ANDARCI...

DOBBIAMO INSTAURARE IL TERZO LEGAME... E' NECESSARIO... DOBBIAMO FARLO...
STAMMI LONTANO, SPECIE DI ESALTATO, O TI DO UN ALTRO PUGNO!
DEVO ANDARE!! DEVO ANDARE! ORA!!
33
22

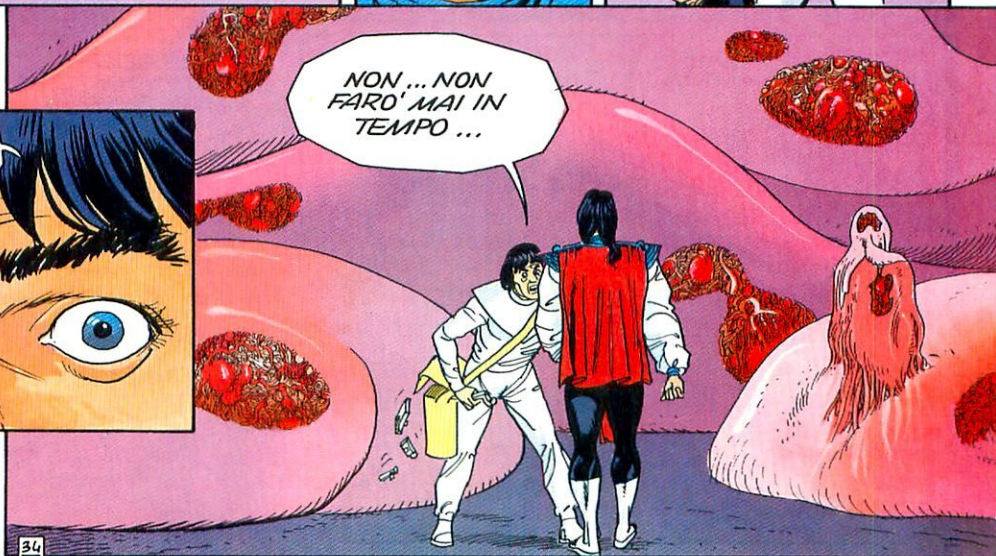
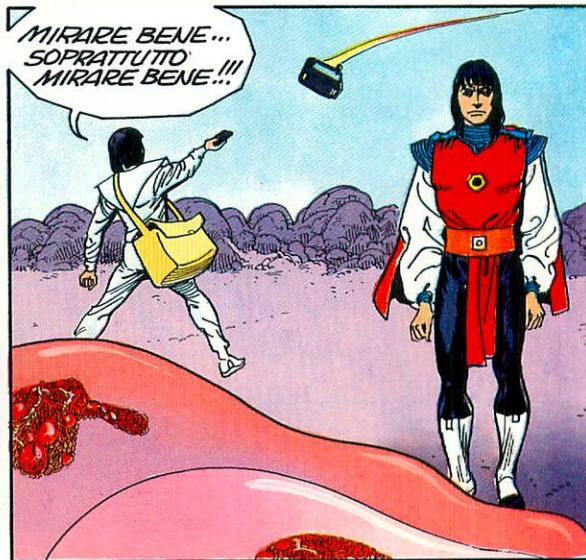
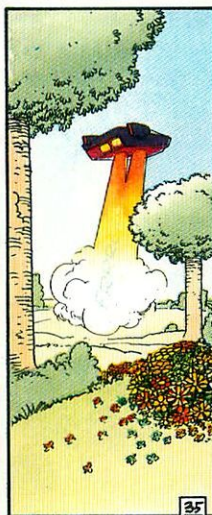
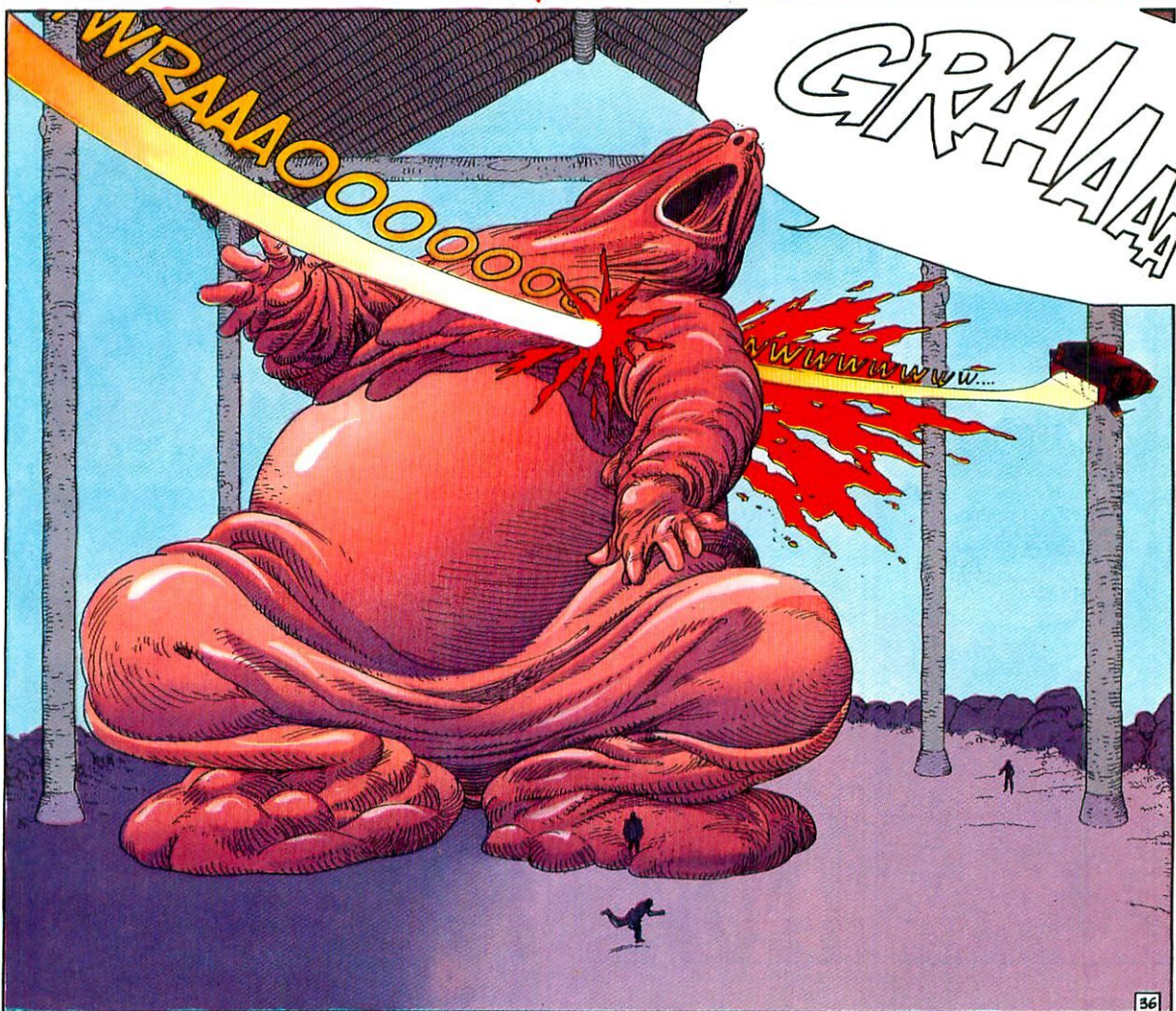
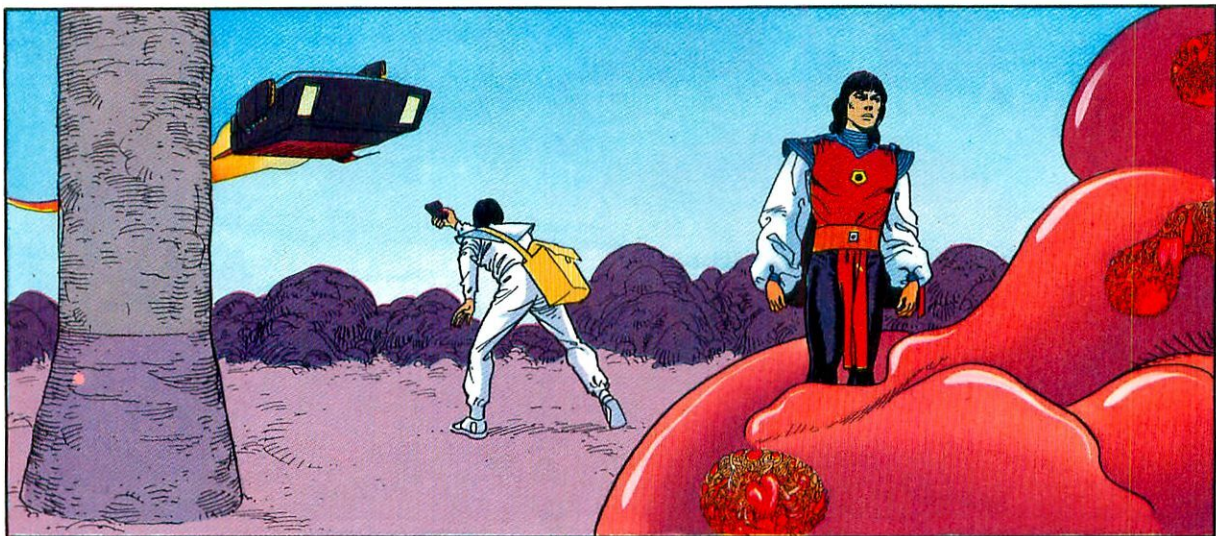
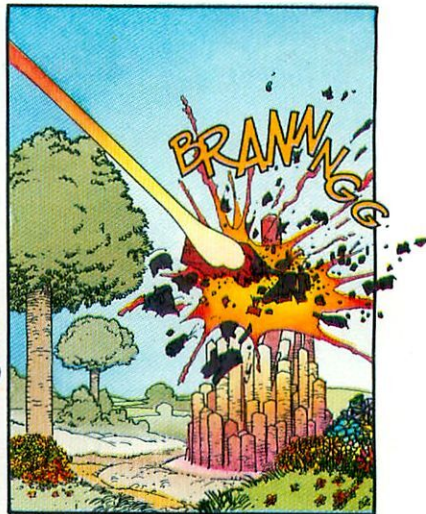
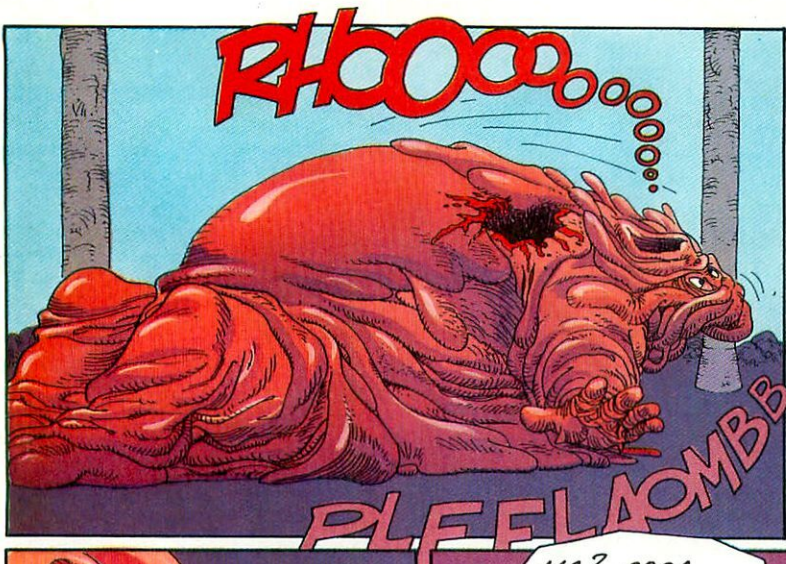
TI PREGO! LASCIAMI INSTAURARE IL TERZO LEGAME! A QUESTO PUNTO SIAMO OBBLIGATI A FARLO... TI PREGO!

AHHHHHH!

PER TUTTI GLI DÈI!! LASCIALA!!!
FAI QUALCOSA! QUESTA ENORME LARVA STA PER DIVORARMI! PRESTO!!!

AXLE! QUEL GRIDO... HA SENTITO QUEL GRIDO? E' LA VOCE DI MUSKY! HA BISOGNO DI LEI, AXLE! SI RIPRENDA!!

NON... NON POSSO... E' PIU' FORTE DI ME... SONO COME TENTACOLI CHE MI PRENDONO E MI ATTIRANO VERSO DI LUI... FACCIA QUALCOSA, MATT! MI SALVI!!

PER GLI DEI DELLA CIBERNETICA, COSA POSSO FARE... NON SIAMO NEMMENO ARMATI!!!

LA SCIALUPPA... USI LA SCIALUPPA...
NON... NON FARO' MAI IN TEMPO...
34
22

DOVE DIAVOLO SI E' CACCIATO QUEL FOTTUTO "TELESISMO" ?
PER TUTTI I DIODI USATI, STO DIVENTANDO VOLGARE!
AH, ECCOLO!!
AHHHHH!!
NOO, AXLE!! DENTRO DI LEI C'E' UNA FORZA TALE CHE... LA PREGO, NON FACCIA UN PASSO DI PIU' O IO...
E' IMPOSSIBILE LIBERARLA DA QUESTO PAZZO FURIOSO!...
JAMY! SENTO CHE STA COMINCIANDO A DIGERIRMI !!!
MATT... AIUTO...
KLIK
35
22
MIRARE BENE... SOPRATTUTTO MIRARE BENE!!!

WRAAAOOOOOOOO
GRAAAAAA
WWWWWWWWW...
36
22

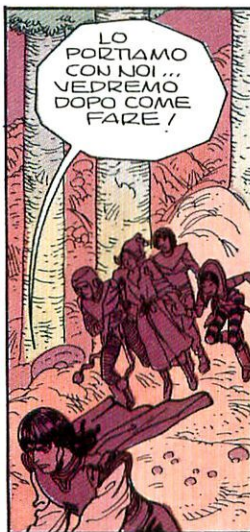
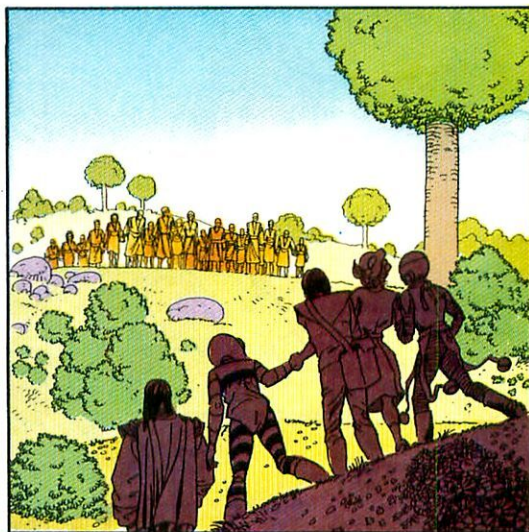
RHOOOOOOOOOO
PLEFLAOMBB

BRANNNGG

MA?... COSA CI FACCIO QUI ?!?

CHE IL DIO DEI PAZZI E DEGLI INNOCENTI SIA RINGRAZIATO, AXLE! E' FINALMENTE LIBERO DA QUELLA STRANA IPNOSI... VENGA PRESTO! PERCHE'...

...TEMO MOLTO LA FORZA DISSOLVENTE DI QUELLA MATERIA SUGLI ORGANISMI VIVENTI...

FINALMENTE HA LASCIATO LA PRESA!
37
22

LA SCIALUPPA ANTI-INF E' FOTTUTA! PRENDIAMO QUELLA CHE HA USATO LA PICCOLA PER LO SBARCO...
MA... MA E' TROPPO PICCOLA!!

STRANO... L'AGO ERA IMMOBILE FINO A POCO TEMPO FA... E ADESSO SEMBRA IMPAZZITO...

... MA SI' ! IL TASSO DI AGGRESSIVITA' COMINCIA A SALIRE ANCORA... MI CHIEDO SE CIO' NON SIA DOVUTO A...

AUMENTA A DISMISURA !!...

ANDIAMO AVANTI CON CALMA ... MI RACCOMANDO: NON UN GESTO SUPERFLUO ...

E' VERO...
QUEL TU E' DI QUI...
COME TUTTI NOI...
...E' DI QUI...
... E QUI DEVE RIMANERE !!!

A MIO PARERE, AXLE, QUESTA SOCIETA' "TRIZAZ" HA VISSUTO IN ARMONIA COL MOSTRO SOLITARIO, CHE HA ESTESO LA SUA STRAORDINARIA CAPACITA' DI SUGGESTIONE A TUTTA LA SUPERFICIE DEL PIANETA ...

GIUSTO... GUARDATE! STANNO RACCOGLIENDO DELLE... SCAPPIAMO !!!

OUCH !!

MA COME FAREMO AD ENTRARCI TUTTI ?
40
22

JAMY, NEL PORTELLO DI SOTTO A SINISTRA! MATT IN QUELLO DI DESTRA! NOI STAREMO NELL'ABITACOLO!
STRA-ACCIDENTI! NON SI ALZERA' MAI!

NOOO! NON VOGLIOOO!!

PAAATCH

PER I GLAUCHI INFERNI CELE-BRALI, QUESTA SCIALUPPA NON DECOLLERA' MAI...
BANG
PONG
PAK

VIA LA ZAVORRA!

MATT E JAMY! GETTATE LE VOSTRE GAM-BE!
RASSI-CURATEVI... A BORDO DEL "DELFINO D'AR-GENTO" CI SONO DEI "RICAMBI!"

TONK
?
PLOMP

HA FUN-ZIONATO!!!
PHHEEW!!
KLAK
41
22

LA POGGIO UN ATTIMO QUI, JAMY! MI SCUSI, MA E' NECESSARIO PARTIRE AL PIU' PRESTO!
MA PREGO, AXLE. ME LA CAVERO' DA SOLO.

E ADESSO HO BISOGNO DI LEI, MATT. POI LA "RIMETTEREMO IN PIEDI", PER COSI' DIRE...

NON SI SCUSI! OGNI MINUTO CHE PASSA FA SI' CHE I DUE ORGANISMI SI SALDINO MAGGIORMENTE!!

ANDIAMO IMMEDIATAMENTE NELLA SALA DELLE RADIOGRAFIE! DOBBIAMO VERIFICARE L'ENTITA' DEL DANNO!

TU, SE PROVI A MUOVERTI *TI DO UN ALTRO PUGNO!!!*

GUARDI, AXLE! E' STUPEFACENTE! SEMBRA CHE LE RAMIFICAZIONI NERVOSE E LE VENE DI QUEL RAGAZZO SIANO CRESCIUTE COME PIANTE ALL'INTERNO DELL'ORGANISMO DI QUELLA POVERA RAGAZZA. E GUARDI...
ACCIDENTI! *SONO ARRIVATE FINO AL GOMITO!*
42
22

NON VEDO ALTRA SOLUZIONE.. DOBBIAMO OPERARE...
SARA' UNA COSA MOLTO LUNGA E DELICATA...

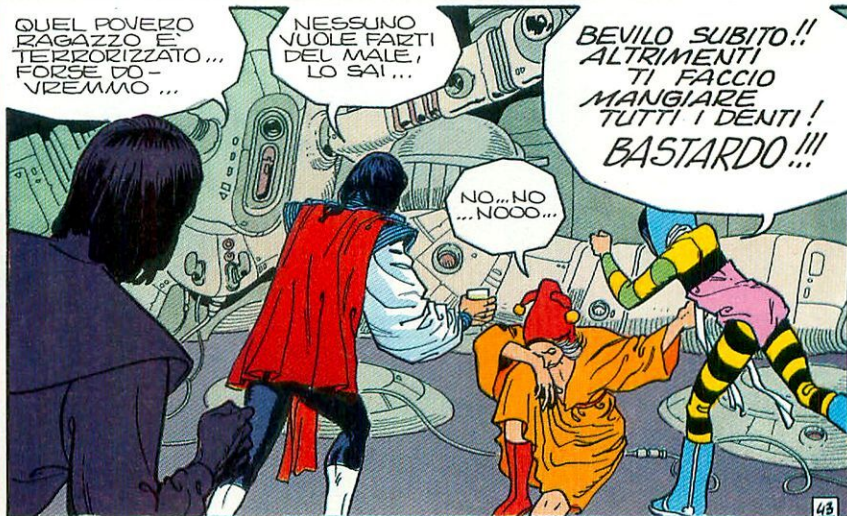
DEVE FARLO, MATT!
MI SONO PRESO LA LIBERTA' DI PRENDERE LE SUE GAMBE DI RICAMBIO... NE AVRA' BISOGNO...

TEMO CHE AVRO' BISOGNO DI TUTTA LA NOTTE PER INSERIRE TUTTI I DATI NECESSARI NELLA MIA MEMORIA. DOVRO' ANCHE ALLENARMI UN PO' SU UNO "PSEUDO" PER VEDERE SE POSSEGGO LE DOTI NECESSARIE...

... NEL FRATTEMPO, CARI RAGAZZI, VI SOMMINISTREREMO UN POTENTE "SOMNOLO" PER RITARDARE IL PIU' POSSIBILE IL PROCESSO DI FUSIONE...
COSA?

CORAGGIO, RAGAZZINO ... BEVI QUESTO. FORZA!

NOOO!! NON VOGLIOOO!!!

QUEL POVERO RAGAZZO E' TERRORIZZATO... FORSE DOVREMMO...
NESSUNO VUOLE FARTI DEL MALE, LO SAI...
BEVILO SUBITO!! ALTRIMENTI TI FACCIO MANGIARE TUTTI I DENTI! BASTARDO!!!
NO...NO ...NOOO...
43
22

ANDIAMO, PICCOLO CLOWN... SMETTI DI FARE COSI'!
TI ODIO!! CAPITO ?! TI ODIO!!!

TI ODIO!! TI ODIO!!!

... NON VOGLIO PIU' VEDERTI !!! NON VOGLIO PIU' SENTIRTI !!! TI ODIO !!!

DIA QUI!

BLURP!

... TI ODIO ... TI ODIO... TI ODIO ...
E PER MUSKY?
E' INUTILE... I DUE ORGANISMI SONO ORMAI IN SIMBIOSI E...
VADO A PREPARARE LA SALA OPERATORIA!

COSA?... CHE COSA...
44
22

NON E' NULLA, MUSKY ... STAI CALMA. SIAMO SOLO VENUTI A PREPARARTI ... PER L'OPERAZIONE. ANDRA' TUTTO BENE ...
E' ... E' L'ORA?
SI'!
CORAGGIO, RAGAZZO! SI SVEGLI!
E' STRANO, SI DIREBBE ... OH, POVERO RAGAZZO!
IL SUO POLSO! COSA DICE IL SUO POLSO?
E' MORTO.
MORTO?! MA PERCHE'???
IL TUO ODIO, MUSKY! QUELLA ESPLOSIONE DI ODIO, PROPRIO MENTRE LA SUA MANO ERA FUSA PER SEMPRE ALLA TUA ... PER TUTTA LA VITA E' VISSUTO SU UN PIANETA DOVE NON SI SOGNA CHE UNA COSA: FONDERSI NELL'ALTRO ... IL SUO ORGANISMO NON ERA PRONTO A SOPPORTARE UNA TALE QUANTITA' DI ODIO ...
45
22

POVERO RAGAZZO!... COSI' GIOVANE...
IL DIO DEI CIRCUITI INTEGRATI MI E' TESTIMONE CHE NON AVEVO NULLA CONTRO DI LUI, E CHE SAREI STATO FELICE DI LIBERARLO DA QUELLA TRISTE POSIZIONE... MA, D'ALTRO CANTO RICONOSCO CHE...
...IL MIO LAVORO RISULTA FORTEMENTE SEMPLIFICATO!
BLOCCO OPERATORIO 3B

ALLORA?
FATTO. DOVRA' STARE CON LA FERITA FASCIATA PER UN MESE O DUE. DOMANI POTRA' GIA' ALZARSI...

TRE ORE DOPO...
NON VA BENE PER NULLA, SIGNORINA... LEI DOVREBBE STARE A...
SAI, AXLE... L'ODIO CHE HO PROVATO PER LUI E' STATO SOLO PASSEGGERO.
LO SO...
TRAPPE DE PSEUDO INHUMATION

TUTTO E' PASSEGGERO, QUASSU'. ANCHE UNA LAMA CHE SFONDA UN CUORE E' PASSEGGERA.

QUALCHE ISTANTE DOPO, IL CADAVERE DEL RAGAZZO CHE NON AVEVA MAI CONOSCIUTO ALTRO CHE IL DESIDERIO DI AMARE, E LA CUI MANO, CHE PER UNA VOLTA SI ERA TESA, ERA STATA TAGLIATA, FLUTTUAVA SOLO, NELL'UNIVERSO INFINITO.
FINE

Novità Comic Art

a cura de L'Eternauta

Anche questo mese abbondanti novità targate Comic Art: occhio alla vostra edicola e alla libreria di fiducia perché gli appuntamenti sono tantissimi e tutti egualmente imperdibili!

L'editrice Comic Art è entrata nel mercato dei videogames. Escono in edicola con cadenza mensile e ad un prezzo di L. 9.900 cd. i videogames nella versione PC e compatibili, ispirati a **Flash Gordon, Mandrake, L'Eternauta** e **Yellow Kid**. Questa la scaletta delle uscite: **Mandrake**: L'ombra del Cobra (giugno '94), **L'Eternauta**: Gli invasori della Città Eterna (luglio '94), **Yellow Kid**: Giallo... al Circo (settembre '94).

Comic Art n. 116 (112 pp., bross., colore e b/n, L. 7.000). Dal mese di maggio "La rivista dello spettacolo disegnato" è stata rinnovata. Questo mese propone **Rebo: Saturno contro la terra** di Scolari, inoltre tutte storie da non perdere: **Inferno 1999** di Semerano; **Il caso Modoc** di Ghermandi.

Humor n. 3 (64 pp., spill., colore e b/n, L. 2.800). Frank Margerin è all'opera col suo personaggio più famoso, **Lucien**, e col nuovo **Manu**, titolare di un'omonima serie di disegni animati; sono della partita anche Boucq, Lillo, Hunt Emerson con il gatto **Firkin**, Yann & Bodart con una **Nicotina Catrame** alle prese con l'Aids e il sempiterno Carali che è un po' il portabandiera dell'umorismo aggressivo e sgangherato della rivista. Fra le rubriche **Le interviste impossibili** di Giuseppe Pollicelli, **Corso di sopravvivenza** di Francesco Manetti, **Il cuore è un garage** di V. Pelli e **Buttate su la posta**, a cura del comitato postale di Humor. E molte nuove sorprese giungeranno nei numeri a venire!

Comic Book DC - Sandman n. 4 (32 pp., spill., colore, L. 1.200). **Calliope** di Gaiman, Jones & Jones III.
Comic Book DC - Shade n. 4 (32 pp., spill., colore, L. 1.200). **Amore e odio** di Milligan, Bachalo & Pennington.
Comic Book DC - Swamp Thing n. 2 (32 pp., spill., colore, L. 1.200). **I giornali di Nukeface (I parte)** di Moore, Bissette & Totleben.
Comic Book DC - Hellblazer n. 2 (32 pp., spill., colore, L. 1.200). **La macchina della paura (I parte)** di Delano, Piers Rayner & M. Buckingham.

All American Comics 5 (48 pp., spill., colore, L. 1.900). **The Books of Magic IV parte** di Neil Gaiman & Charles Vess.

Comic Book Legend - Sin City[2] n. 1 (32 pp., spill., b/n, L. 1.200). Una fantastica storia firmata Frank Miller.

Best Comics n. 28 Sogni di bambini (vol. 2) (128 pp., bross., b/n, L. 7.000). Dall'autore di "Akira" un vero e proprio romanzo di 233 tavole diviso in due volumi.

Mandrake n. 34 (64 pp., bross., b/n, L. 3.000). **La contessa misteriosa** di Lee Falk & Phil Davis; segue la storia **L'orologio micidiale** di Charles Flanders, della serie "Agente Segreto X-9".
Phantom n. 34 (48 pp., bross., b/n, L. 2.500). **La crociera truccata** di Lee Falk & Wilson McCoy; infine la terza parte della storia dal titolo **La fortezza di Alamoot** di William Ritt & Clarence Gray della serie "Brick Bradford".

CD 18 - Romano Scarpa IV (216 pp., cart., b/n, L. 40.000). Il volume contiene le storie: **Topolino e il Bip Bip-15, Zio Paperone e il ratto di Brigitta, Topolino imperatore della Calidornia, Paperino agente del F.B.I.**
CD 19 - Romano Scarpa V (224 pp., cart., b/n, L. 40.000). Il volume contiene le storie: **Topolino nel favoloso regno di Shan-Grillà, Paperino e il colosso del Nilo, Zio Paperone e la gara da 100 dollari, Topolino e la fiamma eterna di Kalhoa.**
SM 76 - Le avventure di Panchito (32 pp., spill., colore, L. 32.000). Un albo interamente dedicato a uno dei "Three Caballeros": **Panchito**. Presentiamo qui la parte superiore delle pagine apparse sulle edizioni domenicali dei quotidiani americani nel 1945.
SM 79 - Topolino e i suoi amici (32 pp., spill., colore, L. 32.000). Presentiamo qui la parte inferiore delle pagine apparse sulle edizioni domenicali dei quotidiani americani nel 1944.

ANTEFATTO

"Il solitario" è il ventiduesimo episodio della serie **Il vagabondo dei limbi**, opera di Christian Godard e di Julio Ribera. Per Godard il vero debutto è del 1963, con "Norbert e Kari", la prima storia a fumetti realizzata come autore completo. Nel 1967 crea, per "Tintin", la serie "Martin Milan". Progressivamente abbandona il disegno, e si specializza come sceneggiatore: le sue opere più importanti sono proprio "Le vagabond des limbes" e "La jungle en folie", quest'ultima serie disegnata da Mic Delinx. Godard è anche autore di novelle, romanzi popolari, *scketches* e spettacoli vari. Julio Ribera è nato a Barcellona nel 1927. Dopo il suo debutto nel mercato iberico, si trasferisce nel 1954 in Francia, dove collabora con numerose testate. Dal 1965 entra nello staff di "Pilote", dove conosce Christian Godard, con cui, nel 1975, inizia la serie de "Il vagabondo dei limbi". Nel 1973 disegna "Dracurella", una parodia sul tema del vampiro. Ribera collabora nel 1976 alla realizzazione della "Storia di Francia a fumetti": in sèguito – sempre con Godard – pubblica "Chroniques du temps de la vallée des Ghiomes" e "La guerre des Pilons", direttamente in albi cartonati per Dargaud. **pag. 2**

Benjamin Franklin Thorne è nato a Rahway, nel New Jersey, nel 1930. Fin dalla più tenera età ha subito l'influenza dei "mostri sacri" degli anni Trenta, specialmente Foster e Raymond. Ha frequentato in sèguito l'"Art Career School" di New York. La sua carriera nel mondo dell'illustrazione popolare è cominciata negli anni Quaranta con le *pulps*, passando in sèguito ai fumetti sindacati: per pochissimo tempo ha prestato la sua opera perfino alla storica serie Mandrake. Per i comic books, Frank Thorne ha lavorato fin dal 1953, sia per la DC/National ("G.I. Combat", "House of Mystery", ecc.), per la Dell/Gold Key ("Green Hornet", "Jungle Jim", "Flash Gordon", ecc.), per la Marvel ("Red Sonja", ecc.). "Ghita of Alizarr" è stata realizzata per la Warren. **Ghita di Alizarr**. **pag. 58**

Angel Alberto Fernandez è un disegnatore molto presente su "Lancio Story" e sugli altri periodici della Eura. Nato a Buenos Aires nel 1941, ha studiato alla celebre "Escuela Panamericana de Arte", dove ha avuto maestri del calibro di Breccia. Nel 1958 pubblica il suo primo fumetto sul periodico "Dia D.", collabora in sèguito ai diffusissimi settimanali per la gioventù "Hora cero" e "Frontera". Nel 1963 riprende la serie di "Misterix", il personaggio creato nell'immediato dopoguerra dal nostro Paul Campani; riprende anche "Precinto 56" una serie poliziesca creata in quello stesso 1963 da Ray Collins e disegnata da José Muñoz, per le "Ediciones Record". È sua anche la storia "Oceania" pubblicata nel 1977 su "Skorpio". Alla fine degli anni Settanta ha ricreato un altro personaggio di Campani, "Bullrocket". **Una probabilità su mille** di A.A. Fernandez. **pag. 75**

Il planetoide è una di quelle storie realizzate nel 1991 da Corben con un uso promiscuo di fotografie digitalizzate, *computer art* e tecniche tradizionali. **pag. 102**

a cura di Leonardo Gori

POSTETERNA

Carissimo Eternauta, ti scrivo dalla provincia di Savona per sollecitare un tuo intervento su una situazione che è andata evolvendosi in questo ultimo periodo. Sto parlando dell'operazione "Marvel Italia", ma non voglio riferirmi specificatamente alla nascita di questo nuovo colosso editoriale; penso, piuttosto, alle *contromosse* adottate dagli altri editori per rimanere al passo con la voglia di fumetto "made in U.S.A. & in Japan" che impera oggi in Italia.
Mi sembra che la "Star Comics" sia la casa editrice che – per ora – ha operato meglio e con maggiore fiuto del mercato: il duo Bovini-Cavallerin, orfano di Marco Marcello Lupoi e di numerose e gloriose testate Marvel, ha messo a segno il duplice colpo Image-Spawn e sembra passarsela meglio di prima. "Lazarus Ledd" se la cava bene, la produzione nipponica altrettanto, e le voci allarmistiche che davano la Star per spacciata sono rientrate immediatamente nei ranghi delle malelingue.
La Play ribatte colpo su colpo: l'Ultraverse, infatti, è quanto di più nuovo si produca oggi in America, e la serie "Rune" rilancia un Barry Windsor-Smith in una forma veramente eccezionale. E la "Comic Art"? Non rispondermi che vi limiterete a "Shade" e a "Sandman", perché non ci credo! Avevate in mano molto materiale Marvel, non credo che vi accontenterete di due serie DC come queste, tra l'altro nemmeno troppo commerciali.
Avete in pentola qualcosa, qualche opzione meravigliosa e misteriosa? Mi basta un si o un no, senza che vi sbilanciate troppo! Venendo alla rivista "L'Eternauta", sono abbastanza soddisfatto dei fumetti che pubblicate: un unico appunto va alla veste grafica, che dovreste rinnovare più spesso. Perché non impaginate in maniera più "mossa", senza adeguarvi a schemi prefissati? Immagini intrecciate col testo, colori forti e decisi, fotografie sovrapposte a disegni, e così via. Sono un grafico pubblicitario ma il mio parere vuole essere modesto come quello del lettore più inesperto. Spero che mi pubblicherete, visto che questa è la terza lettera che vi spedisco.

Mattia De Grandis

Caro Mattia, questa tua lettera è arrivata poco prima che uscisse in edicola il numero scorso. Come avrai avuto modo di scoprire da solo, la grafica è stata cambiata, insieme a gran parte delle rubriche redazionali. Il rinnovamento grafico viene da noi operato all'incirca ogni anno, e ogni "rinfrescata" accontenta e scontenta circa lo stesso numero di lettori.
Molti nostri appassionati sostenitori, infatti, si affezionano al giornale e ad una determinata veste editoriale, poiché così sono in grado di identificare immediatamente le varie rubriche. Il rinnovamento della grafica ha toccato anche "Comic Art": facci sapere un tuo parere in proposito, e lo stesso invito lo rivolgo anche agli altri lettori.
Venendo alla tua attenta disamina della situazione dei fumetti di casa nostra dopo l'avvento della "Marvel Italia", posso soltanto confermarti che la "Comic Art" ha messo le mani su vari prodotti di ottima qualità. Quando leggerai queste righe, forse sarai già al corrente delle novità ma adesso non posso "sbottonarmi" ulteriormente.

Carissimo Eternauta, sono Marco e ti scrivo da Frosinone. Volevo farti una domanda che per te potrà risultare molto ovvia ma per uno come me che si avvicina soltanto adesso al fumetto è una condizione inderogabile per la comprensione di questo mondo.
Mi piace molto scrivere, mi diletto da molti anni a comporre racconti di vario genere, e questa mia passione è seconda soltanto a quella che ho per il cinema. Frequento l'Università a Roma e mi sto per laureare in "Discipline dello spettacolo", presso la facoltà di Lettere.
Scrivere per il cinema, quindi, sarebbe la mia aspirazione massima, e non è detto che non ci riesca, visto che sono maledettamente testardo e inguaribilmente ottimista.
Nello stesso tempo, però, vorrei fare un po' di pratica e guadagnarmi qualche lira, per cui ho cominciato a scrivere sceneggiature per i fumetti; chi ha letto le mie storie – amici, professori, appassionati di comics – le ha trovate abbastanza buone, soprattutto se paragonate a molte di quelle che si vedono in giro. Prima di spedire all'impazzata storie a tutti gli editori italiani (tu saresti il primo della mia lista!), vorrei sapere da te qualcosa sull'attuale situazione per gli sceneggiatori di comics in Italia, nonché una mappa delle case editrici che sono aperte a proposte interessanti. Spero che tu mi risponda.

Marco Valdinoci

Caro Marco, la tua domanda è abbastanza complessa e perciò richiede una risposta molto articolata.
Partendo dall'inizio, ci terrei a sottolineare che una sceneggiatura per il fumetto e una per il cinema, pur avendo moltissimi punti di contatto, si differenziano perché nel mondo dei comics lo scrittore suggerisce quasi sempre l'inquadratura delle singole vignette, non limitandosi a definire l'ambientazione e i dialoghi. Lo sceneggiatore, quindi, partecipa in maniera decisiva alla "regia" della tavola.
Venendo alla situazione attuale, di lavoro ce n'è abbastanza, purché l'autore dei testi sia in grado di scrivere un po' di tutto: i compensi, infatti, non sono molto alti, e inoltre sono pochissimi gli editori in grado di assorbire un'elevata quantità di storie e di assicurare – di conseguenza – un lavoro continuativo.
Cambiare registro, poi, serve anche a non fossilizzarsi, a non cristallizzarsi sulle stesse corde narrative.
In ogni caso, è bene che un buon professionista, oltre a scrivere di personaggi propri, cerchi di adeguarsi a testate già presenti in edicola, per evitare la classica risposta: «I suoi lavori sono buoni... ma noi produciamo fumetti di altro tipo». In breve, occorre presentarsi ad ogni editore con del materiale preparato appositamente, e "rassegnarsi" a fare palestra su personaggi altrui. Certo, nessun editore rifiuterebbe l'idea eccezionale dell'esordiente di

talento, ma è consigliabile crearsi prima una certa esperienza e una certa credibilità per poi cercare di imporre i propri lavori.
La Sergio Bonelli e la Disney Italia sono i maggiori referenti per gli autori di casa nostra. Le altre riviste che vanno per la maggiore, comprese le nostre, preferiscono acquistare storie pre-confezionate o di autori già conosciuti, anche se in passato (e non è detto che non risucceda...) aprimmo le porte alla produzione italiana, lanciando giovani autori che oggi lavorano professionalmente nel campo. Spero che la risposta sia stata abbastanza esauriente. Un caro saluto.

Caro Eternauta, sono una ragazza di 25 anni. Ti scrivo per sottolineare un problema, che è poi secondo me il problema di moltissime persone come me.
Lo scorso anno, in sèguito alla crisi economica che attanaglia il nostro paese, ho perso il mio posto di lavoro di segretaria. Adesso, vuoi o non vuoi, ho molto tempo libero, perciò ho ripreso a leggere libri e ho cominciato a sfogliare anche i fumetti della collezione di mio fratello.
Per quanto riguarda i comics (si dice così, vero?), li ho trovati affascinanti e profondi, li ho rivalutati.
I libri, poi, sono i compagni inseparabili della mia giornata, li porto con me dovunque, ed è grazie a loro che ho superato i momenti più difficili. A giorni (incrociamo le dita!) ho un colloquio di lavoro che promette bene, e spero vivamente di ricominciare a lavorare.
Nello stesso tempo – sono proprio *assurda!* – ho paura che tornando ad avere una giornata lavorativa di otto-dieci ore non sarei più in grado di dedicarmi a me stessa, alle mie letture, ai miei mondi fantastici. Il mio problema, dunque, non è tanto quello di aver perso il lavoro quanto il fatto che ho ormai preso coscienza che fatichiamo tutta la vita perdendo l'incontro con molti libri interessanti.

Sandra Rivaldi

Cara Sandra, il tuo discorso potrebbe essere esteso alla pittura, all'arte in genere. Una sola vita non è sufficiente per vedere tutto, per capire tutto: basti pensare solamente a quanti posti meravigliosi, a quanti spettacoli naturali grandiosi ci rimangono sconosciuti per mancanza di tempo e di denaro!
Il tuo intervento, però, non voleva senz'altro essere una analisi accurata quanto un grido d'allarme, e – in questo senso – ci trovi perfettamente d'accordo: leggere migliora la qualità della vita, ci spalanca altri mondi, ci fa vivere altre vite, ed è un piacere che può essere coltivato nel tempo libero, durante la pausa-pranzo, o la sera, prima di addormentarci. Chi vuole leggere, chi ama leggere, il tempo finisce sempre per trovarlo. I fumetti, in questo senso, sono forse avvantaggiati rispetto ai libri perché consentono una fruizione più veloce e spesso più immediata grazie al supporto delle immagini. Se è vero che hai cominciato a leggerli e che li hai trovati interessanti, rituffati nel mondo lavoro e continua a svagarti con l'aiuto dei comics (si dice proprio così!). Ciao.

Eternauta carissimo, chi ti scrive è un lettore D.O.C., fortunato possessore dei primi numeri della tua rivista. Devo dire la verità: storsi parecchio il naso al passaggio delle consegne tra Zerboni e Traini ma, a lungo termine, devo ricredermi! Ho avuto modo di apprezzare la gestione di questa gloriosa rivista, che è riuscita a sopravvivere e a trovare una collocazione persino dopo la "morte" del fumetto! Siete bravi, attenti, parsimoniosi e intelligenti: ottima la forma, peccato la sostanza, ma non credo che dipenda da voi. Continuerò a comprarvi sempre. Con rispetto.

Lodovico Comeri

Caro Lodovico, la tua lettera ha un sapore antico e ci riporta agli inizi della nostra fatica editoriale. Allora eravamo più giovani, più entusiasti, ma certamente meno esperti, e siamo contenti dei risultati sin qui raggiunti: "L'Eternauta" era e rimane un punto di riferimento nel settore del fumetto d'autore nonché un concreto filo rosso tra il mondo dei comics e quello dell'arte, della cultura, dell'establishment.
Non abbiamo voglia di parlare ancora della morte, del funerale, della resurrezione, della catarsi del fumetto, ma rispettiamo il parere di un vecchio appassionato come te concedendoti il giusto spazio sulla nostra pubblicazione.

L'Eternauta

Il grande cacciatore

di Andrea Angiolino & Luca Giuliano

Ricordate il mondo dei cartoon di "Chi ha incastrato Roger Rabbit?". Un incontro storico tra due case di produzione colossali: la Warner Brothers e la Walt Disney. Ne esce nettamente vincente la Warners.

I veri cartoon nel nostro immaginario

sono quei bizzarri animali che parlano in modo buffo, cantano canzoncine sceme come "My Darling Clementine", passano la maggior parte del loro tempo in inseguimenti, imbrogli e macchinazioni assurde, hanno fissazioni e passioni insopprimibili come cacciare polli, sterminare topi, catturare canarini. Per loro le leggi della fisica funzionano soltanto quando se ne ricordano: possono continuare a camminare sospesi nel vuoto trascinati dalla loro volontà di agire, ma appena guardano in basso si fermano smarriti e perplessi per poi precipitare al suolo con un urlo agghiacciante.

A questo mondo, al suo linguaggio, ai suoi tic, ai suoi personaggi, si sono ispirati Greg Costikyan e Warren Spector nella ideazione di *Toon, il gioco di ruolo dei cartoni animati* (Nexus Editrice), anticipando di quattro anni (1984) il revival di un genere che ha ritrovato il suo vigore dopo il film di Spielberg e Zemeckis. Per il GdR, *Toon* è stato un gioco pionieristico che ha dimostrato come si può scrivere un buon regolamento in poche pagine e come si può fare del buon umorismo insegnando ai giocatori di ruolo a prendere in giro se stessi.

Il cuore del regolamento è un capitolo intolato "Come fare tutto", utilizzando semplicemente due dadi a sei facce. Ma la regola fondamentale per giocare e divertirsi è scritta a lettere maiuscole nella prima pagina: AGITE PRIMA DI PENSARE. In una partita di *Toon* l'azione deve essere follemente veloce. Il segreto è gettarsi nei guai a testa bassa. I cartoni animati vengono schiacciati, triturati, stritolati, disintegrati, ma non muoiono mai e non perdono mai di vista l'obiettivo che è la ragione principale della loro esistenza. Se un personaggio finisce K.O. la penalità per il giocatore è di rimanere in silenzio per tre minuti, per rientrare poi in gioco nello stesso punto in cui lo aveva lasciato con i Punti Vita completamente recuperati.

L'Animatore (così viene chiamato il Master) dovrà avere una certa familiarità con le meccaniche assurde e concitate dei cartoni animati: logiche bizzarre, coincidenze obbligate, effetti paradossali. I suggerimenti non mancano. La fantasia combinatoria dei giocatori sguinzagliata qua e là senza freni farà il resto.

Tre avventure brevi e un "lungometraggio" permettono di mettere in pratica il tutto in brevissimo tempo. Per chi vuole andare oltre un semplice assaggio c'è il sequel *Toon colpisce ancora!* Un consiglio per gli appassionati: procuratevi il n. 15 (gennaio 1994) di "Kaos", rivista di giochi e di avventure, ci troverete "Cartoon", un esilarante gioco da tavolo di Andrea Angiolino e Luigi Castellani. Una chicca da non perdere. Intanto provate a cimentarvi con questo racconto-game.

Toon. Il gioco di ruolo dei cartoni animati di Greg Costikyan e Warren Spector (Editrice Nexus, L. 18.000).

Il grande cacciatore
di Andrea Angiolino

Siete un vispo gatto dei cartoni animati: spronato da un robusto appetito, vagate per un quartiere residenziale in cerca di preda. Procuratevi un dado e iniziate a leggere dal paragrafo 1. Tenete conto di quante volte finite KO: alla terza siete definitivamente fuori gioco!

1 - Vi aggirate tra le villette, scrutando ogni finestra. All'improvviso, in un salotto scorgete un appetitoso pesciolino che vi sorride da un acquario mostrando due file di candidi denti.
Se entrate e cercate di ghermire il pesciolino andate al paragrafo 12; se preferite cercare un'altra preda, ➛ *24.*

2 - Dal vostro corpo esanime si stacca l'immagine di un gatto in camicia da notte, con ali piumate e arpa.
THE END

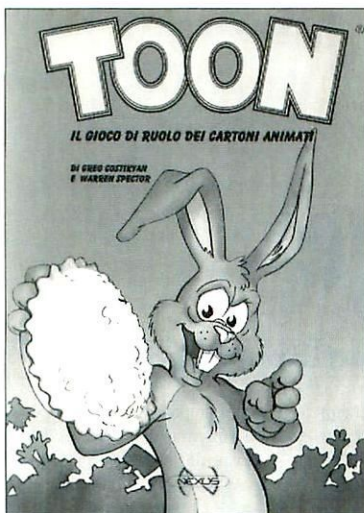
3 - Sotto di voi non c'è nulla che possa attutire la caduta. Splat! Precipitate nel prato, formando una buca a forma di gatto. KO!
Se è il vostro primo o secondo KO ➛ *7; se è il terzo* ➛ *2.*

4 - Vedete un'enorme trappola per topi pronta a scattare. Il canarino la supera indenne; voi arretrate spaventati ➛ *32.*

5 - Vi introducete silenziosamente nel salottino. Scorgete souvenir di ogni parte del mondo. Su un tavolo dalla tovaglia a scacchi bianchi e rossi c'è una torta alla panna. State per afferrare il canarino, che vi guarda perplesso, quando la porta della stanza si spalanca di colpo e appare un feroce mastino!
Se gli scagliate contro un micidiale boomerang ➛ *14; se preferite tirargli addosso la torta* ➛ *18.*

6 - Percorrete i tubi dell'acqua di tutta casa, e Bop! Finalmente tornate alla luce del sole: ma non siete nel lavandino di cucina! Uscite dalla pompa del giardino, che il cane sta usando per fare la doccia. Inferocito, vi insegue oltre l'orizzonte mentre il sole inizia a tramontare.
THE END

7 - Rinvenite giusto in tempo per scorgere il canarino, che sgattaiola in un buco nel muro della casa.
Se infilate la zampa nel buco per afferrare l'uccellino prima che spa-

risca ➛ 35; se preferite sbirciarvi ➛ 4.

8 - Proseguite lungo il viale e finalmente scorgete il vostro spuntino ideale: un canarino tenero, in una gabbietta nel salotto di un villino.
Se entrate di soppiatto nella casa ➛ 5; se vi precipitate di corsa ➛ 33.

9 - Sgattaiolate tra le gambe del cane, che nel voltarsi scivola a terra e cade lungo disteso. Il canarino, intanto, si chiude a chiave in cucina!
Se sfondate la porta con una spallata ➛ 13; se vi infilate nel rubinetto del bagno e passate attraverso i tubi dell'acqua fino al lavandino di cucina ➛ 6.

10 - Vi risvegliate dopo un poco: la gabbia è caduta a terra e il canarino sta uscendo dalla finestra.
Se prendete la tovaglia e la usate per catturare l'uccellino ➛ 15; se vi gettate su di lui a mani nude ➛ 27.

11 - L'infido oggetto torna indietro e vi colpisce in pieno volto. Thud! Finite KO!
Se è il vostro primo o secondo KO ➛ 10; se è il terzo ➛ 2.

12 - Entrate nella sala e infilate una zampa nell'acqua. Ma gnam! Il pesciolino si rivela un feroce piraña!
Lanciate un dado. Se ottenete 1, 2, 3 o 4 ➛ 30. Se ottenete 5 o 6 ➛ 16.

13 - La porta cede e vi trovate in cucina. Il canarino sta facendo una doccia ristoratrice sotto il rubinetto del lavandino. Vi vede e fugge lungo le mensole.
Se vi precipitate subito su di lui ➛ 26; se prima chiudete il rubinetto ➛ 29.

14 - Gettate l'arma addosso al cagnaccio.
Lanciate un dado. Se ottenete 1, 2, 3 o 4 ➛ 11; se ottenete 5 o 6 ➛ 18.

15 - Vi scagliate attraverso la finestra contro il canarino, agitando la tovaglia a quadri bianchi e rossi. Purtroppo nel giardino dei vicini si trova a passare un toro inferocito. Siete KO!
Se è il vostro primo o secondo KO ➛ 19; se è il terzo ➛ 2.

16 - Crash! Vi precipitate fuori dalla casa attraversando il muro, lasciandovi un buco a forma di gatto ➛ 24.

17 - Fiiiru-firufirifiruli! Vi faxate nel salotto in cui svolazza il canarino. Ne uscite appiattiti: mentre vi sgranchite un attimo per tornare a tutto tondo, il canarino si chiude a chiave in cucina.
Se sfondate la porta con una spallata ➛ 13; se vi infilate nel rubinetto del bagno e passate attraverso i tubi dell'acqua fino al lavandino di cucina ➛ 6.

18 - Spam! Colpite in pieno il bulldog, che rimane a fissarvi sbalordito. Col gomito rovesciate la gabbietta: il canarino fugge attraverso la finestra.
Se prendete la tovaglia e la usate per catturare l'uccellino ➛ 15; se vi gettate su di lui a mani nude ➛ 27.

19 - Rinvenite dopo qualche istante: il canarino si innalza faticosamente in cielo. Vi arrampicate su per la grondaia e lo rincorrete per il tetto ➛ 23.

20 - Entrate nel salottino e infilate una zampa nel terrario per catturare il topolino. In quel momento scorgete la vera causa del suo terrore: un'enorme anaconda che balza su di voi!
Lanciate un dado. Se ottenete 1, 2, 3 o 4 ➛ 28. Se ottenete 5 o 6 ➛ 34.

21 - Purtroppo la posta è lenta e imprecisa: una tartaruga postina vi recapita dopo settantadue giorni in un igloo. Sarà un lungo inverno...
THE END

22 - Smash! Thud! Bonk! Il cane vi massacra di botte, finite KO.
Se è il vostro primo o secondo KO ➛ 36; se è il terzo ➛ 2.

23 - Correte in cima al tetto dietro all'uccellino in fuga. Presto vi accorgete che già da qualche istante il tetto è finito e state correndo per aria!
Se guardate in basso per vedere come salvarvi ➛ 3; se continuate a correre come se niente fosse ➛ 31.

24 - Proseguite per il viale. In un altra villetta c'è un terrario con un topolino che vi guarda terrorizzato.
Se entrate e cercate di ghermire il topolino ➛ 20; se preferite cercare un'altra preda ➛ 8.

25 - Dopo qualche istante, un feroce bulldog spalanca la porta e sgrana le fauci.
Lanciate un dado. Se ottenete 1, 2, 3 o 4 ➛ 22. Se ottenete 5 o 6 ➛ 9.

26 - Inseguite il canarino, mettendolo alle strette. Ma dopo pochi istanti la cucina è piena di acqua e di schiuma: scivolate sul pavimento. KO!
Se è il vostro primo o secondo KO ➛ 29; se è il terzo ➛ 2.

27 - Glomp! Il canarino riesce a sfuggirvi e si innalza faticosamente in cielo. Vi arrampicate su per la grondaia e lo rincorrete lungo il tetto ➛ 23.

28 - Venite inghiottiti in un sol boccone e finite KO! Se è il primo o il secondo KO ➛ 8; se è il terzo ➛ 2.

29 - Finalmente riuscite ad acchiappare il canarino: vittoria!
THE END

30 - KO! Vi risvegliate qualche minuto dopo sul marciapiede ➛ 24.

31 - Continuate a correre nel vuoto fino al tetto della casa dei vicini e giù a terra. Il canarino, ormai stanco, sgattaiola in un buco nel muro della casa.
Se infilate la zampa nel buco per afferrare l'uccellino prima che sparisca ➛ 35; se preferite sbirciarci dentro ➛ 4.

32 - Il canarino svolazza per il salone. Vi chiedete come fare ad entrare in casa.
Se suonate educatamente il campanello della porta ➛ 25; se vi affrancate e vi spedite affinché vi recapitino con la posta ➛ 21; se andate in casa dei vicini, mettete i piedi nel fax e fate il numero del canarino per faxarvi da lui ➛ 17.

33 - Vi precipitate in casa, soffiando e digrignando i denti. Ma prima che possiate raggiungere la gabbietta, un enorme bulldog vi afferra e vi butta a terra calpestandovi. KO!
Se è il vostro primo o secondo KO ➛ 10; se è il terzo ➛ 2.

34 - Sguish! Vi precipitate fuori dalla casa attraverso il camino. Anche il topolino ne approfitta per fuggire ➛ 8.

35 - Clack! Una trappola per topi vi si chiude sulla zampa! KO!
Se è il vostro primo o secondo KO ➛ 32; se è il terzo ➛ 2.

36 - Rinvenite dopo qualche minuto: il cane è sparito. Il canarino cinguetta in cucina, ma la porta è chiusa a chiave.
Se la sfondate con una spallata ➛ 13; se vi infilate nel rubinetto del bagno e passate attraverso i tubi dell'acqua fino al lavandino di cucina ➛ 6.

Anteprime & backstage

di Roberto Milan & Pierfilippo Siena

Nel 1963, con "Gli Uccelli", il genio registico di Alfred Hitchcock inaugurò, più o meno consapevolmente, un genere cinematografico che nel corso degli anni '70 conobbe un discreto successo: la "fanta-ecologia".

Ora, dopo un lungo periodo di oblio,

il tema (quanto mai attuale) della rivolta del mondo animale contro la devastazione naturale causata dall'uomo viene timidamente riproposto al pubblico grazie a **Birds II: Land's End** diretto da Rick Rosenthal (**Halloween II**) per la Universal.

Più che a un sèguito vero e proprio, la pellicola assomiglia maggiormente a un "remake", in quanto pur modificando luoghi e personaggi, mantiene pressoché inalterata la struttura narrativa del film originale.

Sceneggiato dai fratelli Jim e Ken Wheat (**La Mosca 2**, **Nightmare 4**), il lungometraggio si avvale degli effetti speciali di Ted Rae (**Star Trek**) e Kevin Brennan (**Un Lupo Mannaro Americano a Londra**), del "make up" di Jeff Goodwin (**Velluto Blu**) e dei volatili ammaestrati da Ray Berwick (**Ladyhawke**).

Brad Johnson (**Always**) interpreta un ex-cowboy di rodeo che, assieme alla moglie (Chelsea Field) e alle due figlie (Stephanie Milford e Megan Gallagher), si trasferisce a vivere in una vecchia casa isolata situata sulla penisola di Outer Banks. Nelle vicinanze si trova un impianto per l'estrazione del petrolio che inquina l'ambiente circostante, minacciando la sopravvivenza delle colonie di uccelli sparse lungo la costa. Esasperati dal barbaro comportamento umano, i volatili decidono di reagire attaccando indiscriminatamente i residenti della zona, fra cui il vecchio guardiano del faro (Jan Robes) e una negoziante (interpretata da Tippi Hedren, già protagonista del film di Hitchcock).

La rivolta degli uccelli può apparire a molti retorica e moralistica? A giudicare dalla scriteriata distruzione provocata dall'umanità, potrebbe paradossalmente essere l'unica speranza di salvezza per il nostro martoriato pianeta.

CINEMA NEWS

Fra la moltitudine di pellicole sul vampirismo, il nuovo **Tale of a Vampire** della debuttante regista giapponese Shimako Sato si segnala per l'originale approccio alla tradizionale iconografia gotico-romantica di derivazione europea.

Pur ispirandosi al poema "Annabel Lee" di Edgar Allan Poe, l'intera vicenda viene infatti filtrata attraverso la sensibilità nipponica della Sato, con morte, sesso e violenza a far la parte del leone.

Ambientata a Londra nei primi anni del secolo, la storia ha per protagonista Alex, un vampiro che subisce la propria immortalità come una condanna. Incapace di controllare la propria sete di sangue, dopo una interminabile serie di delitti, Alex perde la testa per l'affascinante Anne, una donna che scoprirà essere la reincarnazione di una sua precedente vittima, l'adolescente Virginia.

Sulle sue tracce però si mette anche il marito di Virginia, impersonato da Kenneth Cranham (**Hellraiser 2**), uno scrittore (lo stesso Poe?) ossessionato dall'idea di vendicare la propria moglie-bambina.

Nonostante un budget piuttosto contenuto (un milione di dollari), la pellicola può vantare due interpreti di rilievo come Julian Sands (**Camera con Vista**, **Gothic**, **Warlock**) nei panni di Alex e Suzanna Hamilton (**La mia Africa**) in quelli di Anne; gli effetti speciali sono di David Watkins (**Storia di Fantasmi Cinesi**).

Famoso per aver dato il volto

al Luke Skywalker di **Guerre Stellari**, Mark Hamill torna ad essere protagonista di una pellicola fantascientifica con **Time Runner**, recente produzione della Cinemax diretta da Michael Manzo.

Il prologo della vicenda è ambientato nel 2022, quando la Terra subisce l'invasione di bellicosi alieni.

L'unica speranza per l'umanità è rappresentata da un astronauta (Hamill) che si trova su di una stazione orbitante. Per evitare di essere catturato dagli extraterrestri l'uomo fugge a bordo di una capsula spaziale e, per effetto di una distorsione temporale, atterra negli Stati Uniti del 1992. Qui scopre che alcuni emissari alieni si trovano già sul nostro pianeta per facilitare la successiva invasione. Le loro sem-

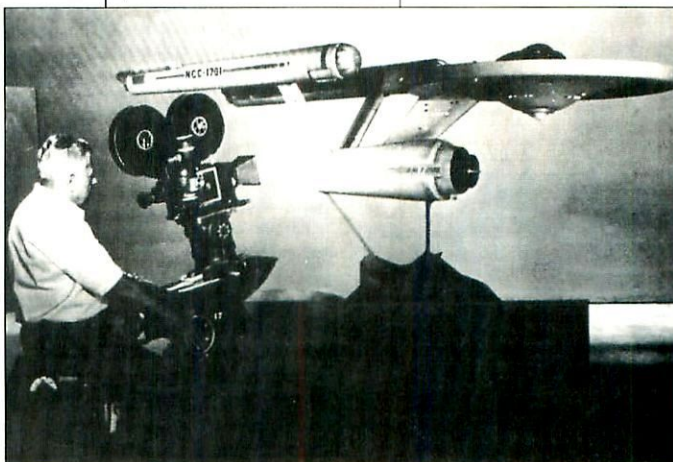
Chalsea Field attaccata da un volatile in "Gli Uccelli 2". In basso: il modello della U.S.S. Enterprise viene ripreso di fronte al "blue screen" per un episodio di "Star Trek". Nell'altra pagina: Ray Berwick ammaestra un corvo in "Gli Uccelli 2".

bianze sono del tutto simili a quelle degli umani, ma è possibile riconoscerli perché sono incapaci di provare dolore fisico. Oltre a sabotare i piani degli extraterrestri, l'intrepido astronauta sarà costretto a vigilare sull'incolumità della propria madre che, in caso di morte prematura, non potrebbe metterlo al mondo.

R.M.

GLI EFFETTI SPECIALI CINEMATOGRAFICI

"Star Trek" è entrato nella storia dei "serial" televisivi ormai da lunghissimo tempo ed anche le sei avventure realizzate per il grande schermo negli anni successivi alla conclusione della programmazione degli episodi da parte della N.B.C. TV americana si annoverano tra le più divertenti e riuscite pellicole del genere fantascientifico.
La serie nacque grazie all'inventiva del compianto Gene Roddenberry che ebbe il non trascurabile merito, assieme a soggettisti, sceneggiatori ed agli stessi attori, di saper rendere vivi e reali sia i componenti dell'equipaggio della nave stellare della Federazione U.S.S. "Enterprise" sia tutta quella galleria di personaggi che hanno caratterizzato in maniera così inconfondibile il fantastico e caleidoscopico universo di "Star Trek". Ma l'argomento sul quale noi vogliamo soffermarci non è, almeno per questa volta, costituito dagli impareggiabili battibecchi tra il primo ufficiale vulcaniano Spock ed il medico di bordo Leonard McCoy detto "Bones" o dal motivo per cui la maggior parte dei personaggi femminili della serie cade vittima del fascino del Capitano James T. Kirk, bensì da uno degli aspetti meno conosciuti dei retroscena di questo "serial", i suoi effetti fotografici speciali.
Prodotti da diverse società, come la Howard A. Anderson Company, la Westheimer Company e la Film Effects of Hollywood, i "trucchi" di "Star Trek Destinazione cosmo", che è il titolo con cui il telefilm è noto nel nostro paese, ormai non sono più in grado di reggere il confronto con quelli prodotti dalla seconda metà degli anni settanta in poi da studi quali la Industrial Light & Magic, la Boss Film Studios o la Dream Quest Images. Trattandosi di una serie televisiva, e questo significa per la produzione dover fare scrivere un copione, disegnare e realizzare costumi di scena e scenografie, selezionare gli attori e poi girare l'episodio, montarlo, musicarlo e sonorizzarlo in base ad una rigida programmazione, gli strettissimi tempi di lavorazione di "Star Trek" non hanno mai consentito di realizzare "ex-novo" tutti gli effetti speciali ottici necessari alla produzione di un solo telefilm.
Per questo motivo, le varie inquadrature mostranti i passaggi della U.S.S. "Enterprise" contro i fondali stellati ed i pianeti sono quasi sempre state le stesse per tutta la durata della serie.
In pratica, il grande modello dell'astronave veniva ripreso frontalmente, posteriormente e di lato, con movimento sinistra/destra o viceversa, di fronte ad un "blue-screen", lo schermo di colore blu che permette poi, in fase di stampa, di essere sostituito da tutti i "background" che si desiderano.
Pertanto era possibile stampare la U.S.S. "Enterprise" mentre orbitava attorno ad un pianeta di colore rosso oppure ad uno di colore azzurro, naturalmente filmati a parte, ma anche sostituire i pianeti con un semplice cielo stellato.
Il procedimento del "blue-screen", come noto, è lungo, complesso e di difficile esecuzione a causa dell'estrema cura che va posta sia nell'illuminazione del soggetto che dello schermo affinché sul primo non vadano a cadere riflessi di colore blu che provocherebbero in seguito dei "buchi".
Con un modello di astronave color bianco e per giunta lucido, quale quello della U.S.S. "Enterprise", i problemi sono evidenti ma la perizia di pioneri degli effetti speciali ottici come Linwood G. Dunn, che firmò gran parte della fotografia dei modellini in studio, permise di superare tutte le difficoltà e di contribuire a rendere "Star Trek" ciò che è oggi, un oggetto di culto.

P.S.

Rosso, rossissimo, praticamente nero

di Gianfranco de Turris

Il problema che si pone, adesso, non è più quello *se* gli autori italiani siano o meno capaci di scrivere narrativa "di genere", ma *quanta* ne pubblicano e di *che* qualità.

David Grieco

Come si è avuto modo di dire

in molte occasioni, ormai la grande editoria non specializzata ha aperto le porte delle proprie collane al poliziesco, allo spionistico, all'orrore, al fantastico, alla fantascienza di firme italiane. Peraltro con criteri di scelta a noi del tutto incomprensibili, ma chi più chi meno, oggi accetta questo tipo di narrativa. Sarebbe interessante riuscire però ad afferrarli per regolarsi di conseguenza, ma sembra proprio impossibile.

Comunque sia, un particolare impulso ha avuto negli ultimi cinque anni il genere *horror*, nelle sue diverse valenze, quello crudo, realistico, sanguinario o *splatter*, e quello più fantastico, sovrannaturale, occulto. Vi contribui una serie di circostanze: l'arrivo sugli schermi di un certo genere di film "eccessivi", il successo di libri di Stephen King e Tiziano Sclavi, l'esplodere del fenomeno dei fumetti tutti italiani che da questa moda traevano spunto e che suscitarono addirittura interrogazioni parlamentari.

L'irrompere quasi improvviso dell'*horror* sotto questi aspetti molteplici nel nostro mercato editoriale ha creato confusione e ne ha lasciato ancora in sospeso addirittura la definizione e le classificazioni.

In precedenza si definiva "gotica" e "nera" la narrativa che derivava dagli scrittori inglesi del Settecento e da Poe e che aveva una dichiarata venatura fantastico-sovrannaturale; poi si è passati a chiamarla semplicemente dell'orrore e del terrore, in base all'influenza della letteratura popolare americana di questo secolo, lasciando il termine di "nero" soltanto ad un giallo-poliziesco molto crudo, molto duro, molto violento, con riferimento all'*hard-boiled* dei *pulps* statunitensi e poi al derivato termine *noir* di certe collane francesi (e che di recente è stato ripreso dal festival di Viareggio e da una serie di romanzi della Bompiani).

Si usano poi, quasi indifferentemente le definizioni generiche inglesi di *suspense*, *mystery*, *thriller* e ultimamente – come si è ricordato – di *splatter* e *gore*, derivate dal cinema, trasmigrate nei fumetti e quindi nella narrativa: qui sono il sangue, le descrizioni raccapriccianti, il sadismo rivoltante che fanno da padrone.

Di solito, tutti questi termini si utilizzano, da parte di editori e critici quasi indifferentemente, nonostante vi siano profonde differenze di senso tra essi, mescolando cosi una narrativa decisamente fantastica, con un'altra che ha un taglio psicologico-patologico e con un'altra ancora che punta tutto sull'aspetto "fisico", sanguinario, viscerale, (ovviamente vi possono essere, e vi sono, anche intrecci molto complessi). In pratica i tre generi di "orrore" di cui parlava Stephen King in **Dance Macabre**.

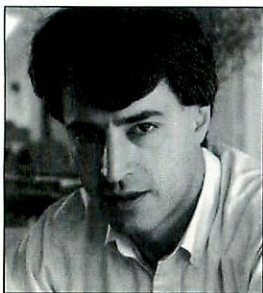
Fanno fede di questa confusione

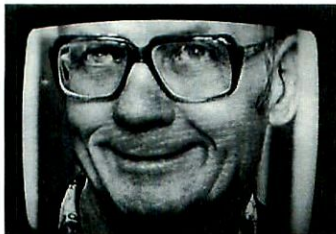
le uniche due antologie "generali" apparse in questi anni: **Nero italiano**, ventisette racconti scelti da Massimo Moscati (Oscar Mondadori, 1990), che, come osservò già a suo tempo Oreste del Buono, mescolava senza troppo discernimento storie assai diverse non solo per lunghezza e qualità, ma proprio per "generi" sotto l'etichetta comune di "nero metropolitano", di "storie violente e disperate", titolo che purtroppo fu in pratica la conclusione di una interessante iniziativa all'interno degli "Oscar" che aveva presentato una decina di romanzi **inediti** e di **esordienti** tutti dedicati a "differenti percorsi nel mondo del delitto, della passione, dell'incubo e dell'inquietudine". Un vero peccato.

Così come è stato un vero peccato

che in **Misteri**, ben quarantadue storie scelte da Gabriele La Porta e Franco Scaglia (Camunia, 1992) per «documentare l'ormai indiscutibile maturità della nuova narrativa italiana gotica, suspense e nera», i due curatori siano andati a pescare collaboratori un po' dovunque meno che tra gli autori specializzati in *horror* e nel fantastico-occulto lasciando nell'indistinto i *curricula* di coloro i quali avevano invitato a scrivere. E cosi il «quasi manifesto della letteratura del mistero e del segreto» italiana è restato tale: "quasi", appunto.

I percorsi seguiti dai nostri autori, di conseguenza, sono assai diversi e non si possono mescolare indistintamente. Spesso si svolvono e passano, all'interno dell'*horror*, da un "genere" all'altro, oppure seguono filoni più d'attualità, come quello del *serial killer* più o meno cannibalico.

Ad esempio si veda l'ispirazione di Paolo Di Orazio, sceneggiatore di fumetti ed uno dei primi a scendere in campo sull'onda del successo di riviste come "Splatter" e "Mostri", passato da racconti crudeli, sadici e grandguignoleschi (**Primi delitti** e **Madre mostro**, ACME, 1989 e 1991), ad un romanzo "alla King" tra lo psicopatologico e il sovranna-

David Grieco

IL COMUNISTA
CHE MANGIAVA
I BAMBINI

romanzo Bompiani

turale (**Prigioniero del buio**, Granata Press, 1992) e quindi ad un altro decisamente macabro-occulto (**Il dipinto ucciso**, Granata Press, 1993). Tra la violenza metropolitana, il delirio onirico, i ricorsi temporali è invece la narrativa di Alda Teodorani con **Le radici del male** (Granata Press, 1993), un romanzo in tre parti che comprende anche il precedente **Giù, nel delirio** (1991).

Sullo stesso piano,

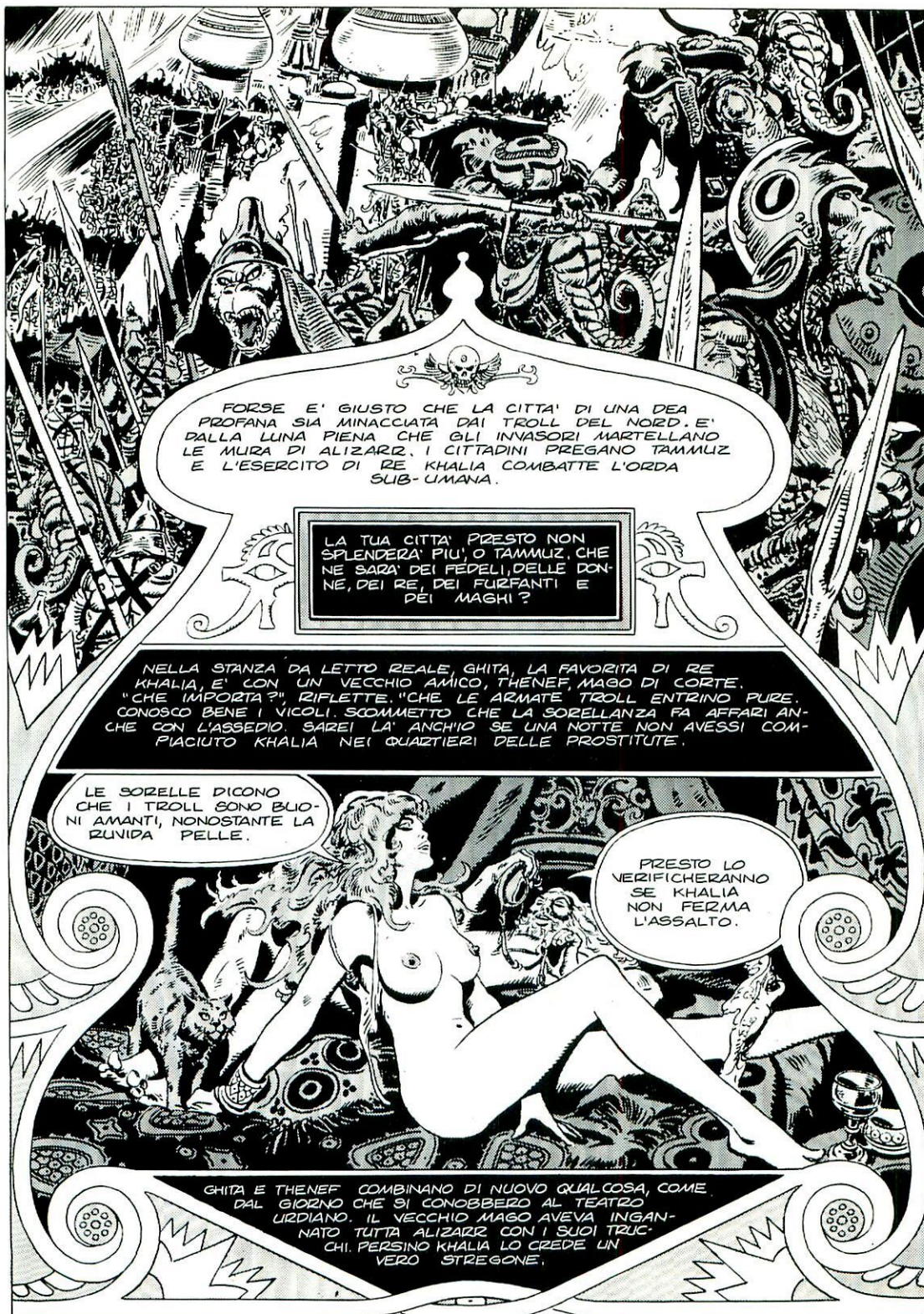
con grande impatto psicologico e con grande forza espressiva, si può mettere **Le bocche del buio** di Gianfranco Nerozzi (Polistampa, 1992), un autore che meriterebbe più attenzione da parte degli editori, il cui lungo racconto insieme a quelli più brevi e sofisticati de **La fine di Dracula** di Roberto Barbolini (Polistampa, 1993), faceva parte de "i piccoli libri dell'*horror*" curati da Graziano Braschi, una microcollana da taschino (cm 7x10) per la quale si sarebbe aspettata maggiore fortuna presso pubblico e critica, per la sua originalità e qualità. Tra *mystery*, gotico e *thriller* politico è infine **La borsa di Togliatti** di Ivo Scanner, pseudonimo di Fabio Giovannini (Datanews, 1993), e tra *horror* e fantascienza **Apocalisse**, l'ultimo nuovo-vecchio romanzo di Tiziano Sclavi (Camunia, 1993).
Ce n'è per tutti i gusti, come si vede, anche se il piatto forte è dato dall'argomento più di moda, il *serial killer*, come si diceva, al quale sono dedicati **Una trappola per Peggy** di Monica Vodarich (Tartaruga Nera), **Il padrone delle farfalle** di Pier Francesco Atzori e **Coniglio il martedì** di Aurelio Mattei, entrambi editi da Sperling & Kupfer una casa attentissima alle opere "di genere" angloamericane, che così "apre" finalmente agli autori italiani (quando lo farà anche la Sonzogno?).
L'ultimo romanzo citato si ispira agli efferati delitti del "mostro di Firenze". La cronaca nerissima sollecita dunque la fantasia e produce ottimi risultati, come sta a confermare una recentissima novità, **Il comunista che mangiava i bambini** di David Grieco (Bompiani, 1994) che si basa sulla storia reale di Andrej Chikatilo, il "mostro di Rostov", giustiziato il 15 febbraio scorso con l'accusa di aver ucciso e divorato 53 fra bambini, bambine e ragazze. Un libro importante per **come** è scritto e per **quel** che dice.

Il taglio è secco, cronachistico,

senza tanti fronzoli, tal da conferire brividi ai lettori, pur non addentrarsi troppo morbosamente in descrizioni raccapriccianti: il risultato, Grieco (che è anche sceneggiatore cinematografico) lo raggiunge facendo già sapere al lettore chi è il "mostro" sin dall'inizio e mettendo in campo contemporaneamente l'investigatore che gli dà la caccia. Man mano che il romanzo procede e che i delitti aumentano, chi legge può seguire lo svilupparsi dell'indagine e il modo con cui le vie e i destini del poliziotto e dell'assassino alla fine s'incroceranno. Si tratta dunque di una *detection* ben particolare: il lettore **sa** e quindi **s'immagina** ciò che il "mostro di Rostov" progetta e fa...

Non meno importante

è quel che Grieco dice con il suo romanzo, la tesi che sostiene, spostandosi dal caso particolare alla situazione generale. Qui lo slogan politico del dopoguerra che è diventato il titolo del libro, è la pura verità: Andrej Evilenko, il cannibale, è tale perché l'ideologia stalinista di cui è stato nutrito lo ha fatto diventare così: è «il prototipo di comunista perfetto» che vive «una vita del tutto artificiosa», è di «una razza a parte», un «essere alieno» rappresentante di una nazione, l'URSS, che per legge ha decretato il ricovero in clinica per schizofrenia, cioè per il rifiuto di accettare la realtà, dei dissidenti di regime.
Ma il comunismo, come spiega lo psicanalista ebreo Aron Richter, anch'egli vittima del "mostro" per aver capito troppo presto chi egli è, costituisce «il germe stesso di quella terribile e devastante malattia mentale chiamata schizofrenia». Sono dunque i comunisti convinti i malati, non gli altri.
In Evilenko/Chikatilo, «comunista modello», «essere eccezionale, miscela di istinto primordiale e cultura moderna», l'investigatore Lesiev vede, lui stesso politicamente ortodosso, «il colossale fallimento dell'esperienza comunista» e nella sua vicenda «lo specchio fedele delle perversioni ideologiche che avevano regolamentato la vita di centinaia di milioni di esseri umani per più di settanta anni».
Il comunismo veniva allora considerato per dogma l'unica realtà possibile e chi la negava non poteva non essere schizofrenico, ma la sua crisi sempre più evidente anche se non ufficializzata man mano provoca una generale crisi d'identità per chi si è riconosciuto in esso, da qui la nascita della **vera** schizofrenia, la nascita di **veri** mostri: «Sono schegge impazzite di un mondo che è andato a pezzi», dice Lesiev. «Uccidono senza motivo perché non hanno più niente».
Evilenko un motivo però ce l'ha, anzi due: da un lato la sua è una specie di "pulizia etnica", una "missione" che provoca "sacrifici inevitabili" di persone inferiori; dall'altro è il necessario superamento della sua impotenza sessuale: soltanto di fronte al sangue riesce a raggiungere l'erezione, solo in questo modo riesce a provare a se stesso di essere "un vero uomo". E così soltanto "il grandioso successo di pubblico" che ottiene durante il processo lo libera «di tutte le sue insicurezze, di tutte le sue paure, di tutte le sue frustrazioni».
E così al momento della sentenza che – dopo essere stato dichiarato "sano di mente" da quegli stessi medici che classificavano come schizofrenici i dissidenti – lo condanna a morte, lui «cupo eroe della fine del comunismo, si era alzato in piedi e stava cantando l'Internazionale».
Mai come in questa occasione si può dire che "la Rivoluzione divora i suoi figli". E se ce lo racconta David Grieco, nipote di quel Ruggero Grieco che fu uno dei membri fondatori e segretario del PCI, nonché lui stesso redattore, critico e inviato de **L'Unità** per undici anni, lo possiamo ben credere...

ANCORA SI ODONO I SOSPIRI E I MALI PRIMEVI. E' UN'ERA DI ALLEANZE MALVAGE E DI EVENTI STRAORDINARI.
ESSERI BIZZARRI, NATI PER MAGIA NERA, VAGANO SU QUESTE LANDE INFERNALI. L'ERA ANTIDILUVIANA, LE GUERRE TROLL. L'UMANITA' E' IN PERICOLO.
UN FANTE TROLL PUNTA SU ALIZARR PER UNIRSI AL REGGIMENTO CHE ASSEDIA LA CAPITALE DELL'IMPERO KHALIANO, UN GIOIELLO DI CITTA'.
ALIZARR... FRA NEPTHYS E LE VALLI DI BAALZARRA. ALIZARR... RIFUGIO DI UOMINI AMBIZIOSI E TRADITORI, E DI DONNE DAGLI STRANI DESIDERI E ATTITUDINI.

FORSE E' GIUSTO CHE LA CITTA' DI UNA DEA PROFANA SIA MINACCIATA DAI TROLL DEL NORD. E' DALLA LUNA PIENA CHE GLI INVASORI MARTELLANO LE MURA DI ALIZARR. I CITTADINI PREGANO TAMMUZ E L'ESERCITO DI RE KHALIA COMBATTE L'ORDA SUB-UMANA.
LA TUA CITTA' PRESTO NON SPLENDERA' PIU', O TAMMUZ. CHE NE SARA' DEI FEDELI, DELLE DONNE, DEI RE, DEI FURFANTI E DEI MAGHI?
NELLA STANZA DA LETTO REALE, GHITA, LA FAVORITA DI RE KHALIA, E' CON UN VECCHIO AMICO, THENEF, MAGO DI CORTE. "CHE IMPORTA?", RIFLETTE. "CHE LE ARMATE TROLL ENTRINO PURE. CONOSCO BENE I VICOLI. SCOMMETTO CHE LA SORELLANZA FA AFFARI ANCHE CON L'ASSEDIO. SAREI LA' ANCH'IO SE UNA NOTTE NON AVESSI COMPIACIUTO KHALIA NEI QUARTIERI DELLE PROSTITUTE.
LE SORELLE DICONO CHE I TROLL SONO BUONI AMANTI, NONOSTANTE LA RUVIDA PELLE.
PRESTO LO VERIFICHERANNO SE KHALIA NON FERMA L'ASSALTO.
GHITA E THENEF COMBINANO DI NUOVO QUALCOSA, COME DAL GIORNO CHE SI CONOBBERO AL TEATRO URDIANO. IL VECCHIO MAGO AVEVA INGANNATO TUTTA ALIZARR CON I SUOI TRUCCHI. PERSINO KHALIA LO CREDE UN VERO STREGONE.

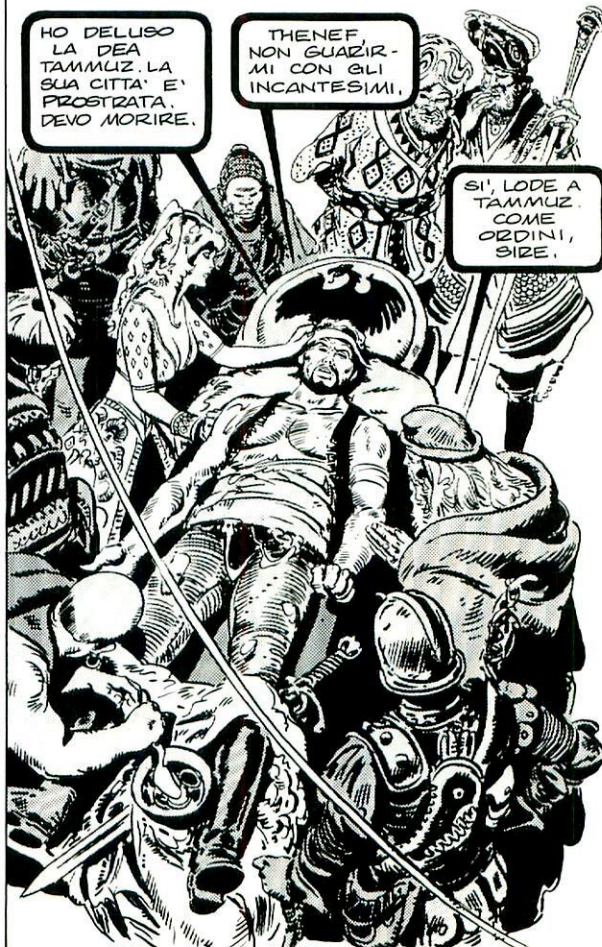
NON TEMERE, MIO FURFANTE. IL RE CI SALVERA' DAI TROLL.
E POI, UN TROLL NON SARA' PEGGIO DI UN MAGO UBRIACO DI IDROMELE.
HO ACCUMULATO ONORI ALLA MIA ETA'.
DAI, NON SEI COSI' VECCHIO. NON SARAI UN BRAVO STREGONE MA SEI UN DISCRETO AMANTE.
PRESTO KHALIA TORNERA' E GODRO' DI UN'EROICA CAVALCATA. IL RE E' UNO STALLONE QUAND'E' ECCITATO DAL TRIONFO.
CHE FORSE TARDERA' A VENIRE. VISTE LE COSE, ALLA LUNA CALANTE TUTTA ALIZARR ADORERA' NERGAL.
"NERGAL", RINGHIA GHITA, "LA DIVINITA' PIU' BRUTTA DOPO BAAL! SEMBRA UN ROSPO... UN DIO ADATTO AGLI UOMINI-LUCERTOLA DI ZEPHYRAN. ALMENO L'IDOLO DI ALIZARR E' UNA DEA GRAZIOSA. PER ME I PRETI SONO SOLO GRASSI MAIALI. POSSONO BACIARE ENTRAMBI GLI DÈI SUL SEDERE, PER QUEL CHE MI IMPORTA."
"FOTTUTI TROLL!", CONTINUA, "GIOCAVO COI LORO FIGLI LUNGO LO ZORR, FUORI DALLA CITTA'. ALLORA ERA SICURO SEGUIRE IL FIUME FINO ALLE TERRE DEI TROLL. DICEVANO CHE UN GIORNO GLI ESERCITI DI NERGAL AVREBBERO CONVERTITO TUTTI GLI UMANI DELL' IMPERO."
INTANTO, UNA LANCIA TROLL TRAFIGGE RE KHALIA CHE GUIDA LA DIFESA DELLA CITTA'.
HAI UDITO, O TAMMUZ? IL TUO DIFENSORE HA UNA LANCIA NELLE BUDELLA. SE DEVE MORIRE, COSI' SIA. AGLI DÈI PREMONO PIU' I SEMPLICI CHE I RE.

GHITA APRE CAUTA LA PORTA DELL' ANTICAMERA E I DUE ENTRANO NEL CORRIDOIO. "PROPRIO COME AI VECCHI TEMPI, EH, THENEF?", CINGUETTA, ANDANDO VERSO LA SALA DA PRANZO. "TUTTO DI NASCOSTO: CERTO, ALLEGGERIRE I NOBILI DI BAALZARRA NON E' COME FOTTERE NELLA SUITE REALE MENTRE IL RE COMBATTE. MA IL RISCHIO DI ESSERE SORPRESI RENDE TUTTO PIU' PICCANTE."

COME I SIGNORI DI BAALZARRA POTEVANO PRIVARSI DEI SOLDI, COSI' KHALIA PUO' SPARTIRE UNA DELLE SUE MANTENUTE.

THENEF! GHITA! KHALIA E' FERITO A MORTE NELL'ARMERIA! VI VUOLE.

THENEF VIENE IGNORATO. IL MAGO NOTA CHE GHITA, L'ASTUTA CORTIGIANA DI KHALIA, COMINCIA A PROVARE ANSIA, SE NON PER ALIZARR, PER IL SUO FATO. THENEF LE PARLA AFFRETTANDOSI VERSO L'ARMERIA. "GLI IMPERATORI TROLL SONO CELIBI, E I MAGHI SONO RITENUTI NEMICI DI NERGAL. PRIMA DELLA LUNA NUOVA IO E TE TORNEREMO A RUBARE."

KHALIA E' SU UN TAVOLO NELL'ARMERIA. GENERALI E CANCELLIERI ARRIVANO QUANDO CALA L'OMBRA DELLA MORTE E DELLE ORDE TROLL.

GHITA GUARDA THENEF. GLI FA UN CENNO. IL VECCHIO FURFANTE SE L'E' CAVATA ANCORA. KHALIA MORIRA' CREDENDOLO UN VERO STREGONE. POVERO KHALIA; SE TI AVESSERO RUBATO LA BORSA, THENEF L'AVREBBE FATTA RIAPPARIRE, PERCHE' PROBABILMENTE IL LADRO ERA LUI.
THENEF, LA TUA MAGIA SERVIRA' A UNO SCOPO MIGLIORE DEL PROLUNGARE LA DISGRAZIA DEL TUO RE.
ALIZARR DEVE AVERE UNA POTENTE GUIDA.
UNO SOLO PUO' SALVARE I TEMPLI DALLA VIOLAZIONE.
KHAN-DAGON!
KHAN-DAGON?
MISE IN FUGA GLI ESERCITI DI ZEPHYRAN. E' SCRITTO.
UN GRAN GENERALE... UN SELVAGGIO. UN MAESTRO DI SPADA.
MA, SIRE! FU UCCISO ANCORA GIOVANE SUI BASTIONI DELLA CITTA'. LA MUMMIA GIACE NELLE CRIPTE DEL PALAZZO.
CONOSCO IL FATO DI KHAN-DAGON.

INFELICE THENEF! ADDIO SPLENDORI DI TAMMUZ! TUTTO E' PERDUTO! IL MAGO BRAMA UN PO' DI IDROMELE. FORSE, FAR SPARIRE L'IDROMELE E' L'UNICO TRUCCO CHE GLI RIESCE.

GHITA OSSERVA IL MAGO MENTRE IL CORTEO SCENDE NELLE TOMBE DEGLI EROI DI ALIZARR. ANCHE I NANI DI CORTE SAREBBERO ANDATI BENE PER RESUSCITARE KHAN-DAGON. COSA FARA' QUANDO OCCORRERANNO LE SUE DOTI? GHANIL GLI TORCERA' IL COLLO PER ORDINE DI KHALIA. RICORDA QUANDO LO VIDE LA PRIMA VOLTA ESIBIRSI A URD LA POLVEROSA.

THENEF FU GENTILE CON L'ORFANELLA CHE SEGUIVA GLI ATTORI. DANZAVA NUDA PER I POCHI SOLDI LANCIATI DAGLI ZOTICI. GHITA SI CHIEDE SE IL LORO CAMMINO FINIRA' QUI, NELLE CATACOMBE. DUBITA CHE PERSINO GLI DÈI, SE ESISTONO, POTREBBERO SALVARE L'AMICO.

MORTE E PUTREFAZIONE ERANO USUALI NEL MONDO ANTIDILUVIANO. A GHITA E' NOTA LA SCIA DELLA GUERRA. DA GIOVANE SI E' ABITUATA ALLA MALATTIA E ALLA MORTE. AVEVA 9 ANNI E LA PESTE STIGIA DILAGO' NEL SUO VILLAGGIO. DEI SUOI PARENTI NON RIMASERO CHE CADAVERI NERI E GONFI. GHITA FUGGI' SENZA SEPPELLIRLI. NON TORNO' PIU'. LA CARCASSA DI KHAN-DAGON LA RIEMPIE DI VISIONI DI GHITA BAMBINA, UN'ESILE FIGURA STAGLIATA SU UN BRUTALE PANORAMA.

BASTA PARLARE DI TETTE. RECITA GLI INCANTESIMI. ECCO LA GEMMA, THENEF.
COME VUOI, MIO SOVRANO.
VEDI, O TAMMUZ? IL VECCHIO FURFANTE COMINCIA. SÌ, CONOSCE IL RITO. MA NON HA POTERI. SE QUALCOSA DEVE ACCADERE, O TAMMUZ, GUARDA LA GEMMA E NON IL MAGO.
ZAGORETHZOMZORR
NADIRI!
INEXTIOORNEXUSNOM
NIENTE.
ALIZARR È PERDUTA.
SAREMO SCONFITTI.
LA GEMMA! INFILALA NELLO SQUARCIO DELLA CARCASSA.
FINO IN FONDO! SVELTO, THENEF.
THENEF, SEI SORDO?
NON POSSO... LA PESTE, IL MARCIUME...
A ME LA PIETRA.

VIAGGIARE CON UN MAGO HA RESO GHITA SCETTICA SULLA MAGIA. LO STERCO DI CAPRA AVREBBE FUNZIONATO QUANTO L'OCCHIO DI TAMMUZ. MA LA CORTIGIANA HA IN MANO IL FATO DEL PAVIDO THENEF DI ESEGUIRE IL COMANDO DI KHALIA. FORSE IL FALLIMENTO SARA' IMPUTATO ALLA GEMMA E NON AL MAGO.
NEL NOME
UN SINISTRO BAGLIORE AVVOLGE IL GIOIELLO E GHITA LO ALZA SUL CADAVERE. DI COLPO AFFONDA LA PIETRA NEL FETIDO AMMASSO.
DELLE SORELLE!
DI ALIZARR!
LA FORMA EMETTE UN GORGOGLIO E UN ODORE DI GELSOMINO RIEMPIE LA CRIPTA. LA MUFFA CHE RICOPRE IL CORPO DIVENTA ROSSO-SANGUE E PENETRA NELL'IMMAGINE PULSANTE DEL GENERALE DI ALIZARR.
FUNZIONA!
SOFFIO DI BELZEBU', SI MUOVE!
SALVE KHANDAGON!

FINE DELL'EPISODIO

STRATEGICO

Balla con la storia: la battaglia di Waterloo

di Massimo Casa

«La storia di una battaglia non è dissimile da quella di un ballo. Si possono mettere insieme tutti i piccoli fatti che hanno culminato in una vittoria o in una sconfitta, ma nessuno può ricostruire la sequenza dei singoli avvenimenti, né il preciso istante in cui ognuno di essi si è verificato». Questo era il giudizio del vincitore di Waterloo, Arthur Wellesley duca di Wellington, in una lettera a Walter Scott.

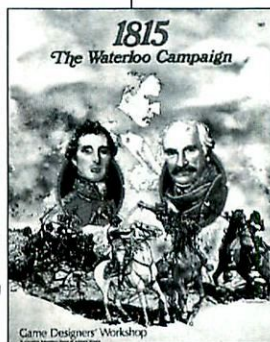
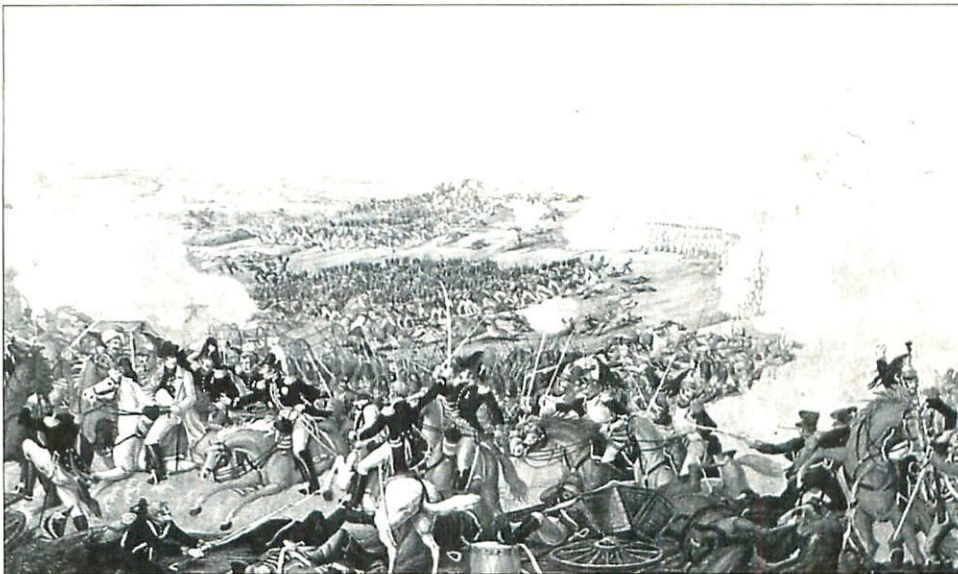
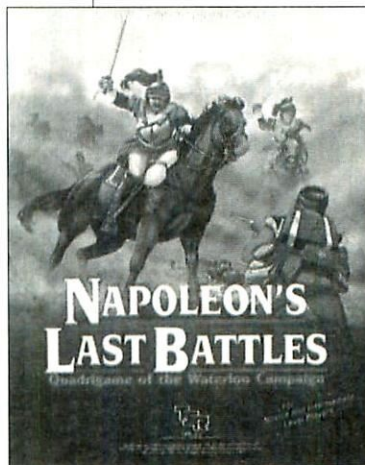
Che a fare questo genere di ballo con la storia siano gli appassionati di giochi di simulazione (war boardgames) non deve meravigliare. Non è solo la voglia di far rivivere la complessità di quella catena di piccoli/grandi eventi che contribuiscono al risultato finale di una grande battaglia: questo è desiderio anche di storici, giornalisti, narratori. Chi gioca una battaglia simulata è mosso dalla volontà di sapere se "doveva andare per forza così": in questa sfida al destino che si è consumato, finisce per saperne di più di un testimone oculare e può arrivare a formulare un giudizio autonomo sulle azioni e le strategie dei protagonisti.

Una mole sterminata di giochi ha per tema le campagne e le battaglie dell'epoca napoleonica, in cui spesso le sorti dell'evento dipendono dalla volontà dei condottieri. La più nota, Waterloo, è stata ricostruita in molte diverse versioni, alcune fin troppo dettagliate. Ma chi prova a giocare Waterloo con il gusto di cambiare il corso della storia rimane per lo più deluso: proprio perchè Waterloo è la "battaglia fatale" e le cause del suo esito sono in gran parte a monte del suo sviluppo.

Per questo Waterloo viene collegata agli eventi della cosidetta "campagna del Belgio" in molti famosi "war boardgames", da **Napoleon** (Avalon Hill, 1978) a **1815 - The Waterloo Campaign** (GDW 1982). Fra questi il più noto e apprezzato è **Napoleon's last battles** o "Le ultime battaglie di Napoleone", un quadrigame ormai mitico (S.P.I., nelle edizioni 1976, 1980, 1985). È un "gioco di campagna", che prevede lo svolgimento delle quattro battaglie che culminano in Waterloo e riesce ad equilibrare il livello strategico della campagna con il trattamento analitico dell'evento-battaglia.

La premessa storica è doverosa: nel Giugno 1815 Napoleone è tornato sul trono e si trova praticamente circondato dal nemico. La sua unica possibilità politica e militare è ottenere una vittoria schiacciante sugli eserciti Inglese e Prussiano che stanno muovendo contro di lui. Per questo invade il Belgio e si dirige verso Bruxelles, sperando di poter annientare le armate avversarie con una manovra fulminea. Dopo una serie di scontri intermedi, alle 11.30 del 18 Giugno 1815 più di 140 mila uomini cominciano a scontrarsi sulle alture di Waterloo.

Nel gioco (che dura 36 turni) due giocatori muovono i Francesi contro uno che muove gli Anglo-alleati (Inglesi, Olandesi, truppe di Hanover, Brunswick, Nassau e della Legione Tedesca) e uno che muove i Prussiani. Le regole di movimento e combattimento sono semplici e adeguate a simulare la potenza e la capacità di manovra delle unità di fanteria, cavalleria e artiglieria.

Ovviamente i giocatori dovranno studiare attentamente la mappa di gioco per saper individuare i terreni più favorevoli agli attacchi e alle difese (boschi, fiumi, ponti, castelli). Ciascuno schieramento ha i suoi Comandanti Generali: i Francesi hanno Napoleone, Ney e Grouchy; gli Anglo-alleati hanno Wellington e il principe di Orange; i Prussiani hanno Blucher. Da questi prendono ordini gli Ufficiali comandanti dei singoli Corpi d'armata: solo attivando questa "catena di comando" i giocatori possono guidare la unità al combattimento. Ma i capi hanno anche una funzione strategica: un Corpo d'armata che subisce troppe perdite si demoralizza e non è più capace di attaccare il nemico. Solo gli Ufficiali "in comando" possono tentare di riorganizzarlo e riportare in battaglia, sia pure con forza ridotta, le unità temporaneamente eliminate. Questo sistema è avvincente per i giocatori perchè soltanto le unità in comando possono combattere: così l'elaborazione di una strategia non si basa più soltanto sul confronto fra la potenza delle unità, ma soprattutto sulla disposizione e sui movimenti dei Capi. Dal punti di vista della ricostruzione storica, la "personalizzazione del comando" permette di individuare meglio le responsabilità tattiche delle singole mosse. Ma non basta: sulla base di questo schema **Napoleon's last battles** riserva anche qualche idea non propriamente ortodossa, sul versante degli "accidenti della storia". Per i 3 giorni della campagna, si prevede una partenza francese "ritardata": nei turni delle 6.00 del mattino, l'entrata in azione dei Comandanti francesi è legata al buon esito di un tiro di dado o alla vicinanza del nemico. Se non si danno queste condizioni, i Comandanti non entrano in azione. Questa regola, apparentemente estemporanea, ha le sue buone ragioni: Napoleone aveva una salute malandata e durante la notte non riusciva quasi a chiudere occhio per

gli attacchi d'ulcera. Mentre i suoi Marescialli, quasi tutti di costumi non proprio castigati, erano da sempre abituati a fare le ore piccole (in lunghissimi brindisi alle future vittorie o in compagnia della "bella di turno"), con comprensibili problemi di efficienza al risveglio. La simulazione prevede quindi l'influsso di elementi che si riferiscono al carattere dei personaggi storici implicati: è un'idea da gioco di ruolo, che trova un suo sviluppo molto più significativo in **Napoleone a Lipsia** (Stratelibri, 1991), una pregevole ricostruzione della battaglia delle Nazioni. Qui i comportamenti dei Condottieri sono sorprendenti e spiazzanti. Per i francesi, Murat e Ney possono intraprendere azioni del tutto slegate dal contesto della battaglia, come ad esempio ordinare un attacco generale o una frettolosa ritirata a seconda dell'esito di un tiro di dado su una tabella che simula i loro comportamenti. Lo stesso avviene per i Condottieri delle armate avversarie, alle prese con considerevoli problemi di comunicazione dei loro ordini. È un mezzo per riprodurre l'importanza del comando in uno scontro che concentrava nei Comandanti la capacità di iniziativa sul campo.
Tornando alla campagna di Waterloo, ciascuno schieramento riceve punti-vittoria per le unità nemiche eliminate: dal totale dei Francesi si devono sottrarre i punti accumulati da Inglesi e Prussiani. I Francesi vincono se superano i 230 punti-vittoria: risultare vincitori è per i Francesi un cómpito quasi proibitivo.
Le strategie di gioco sono completamente contrapposte. Chi muove i Francesi dovrà sviluppare una strategia di sfondamento in più punti per guadagnare terreno e impegnare il più possibile le forze avversarie in scontri parziali e distruttivi. Il fronte è largo e rende possibile una sincronia di azioni fra chi muove Napoleone e chi muove Grouchy. L'obiettivo è arrivare alla battaglia finale con gli Anglo-alleati deboli e demoralizzati e con i Prussiani che riescono a portare sul campo di battaglia soltanto poche unità. Questa per i Francesi può essere la chiave della vittoria.
Viceversa l'Inglese e il Prussiano devono prendere tempo, ritardando l'avanzata francese e ritirandosi con ordine, per arrivare ad attestarsi sulle alture di Waterloo in posizione forte. Potranno servirsi di molte piccole unità di cavalleria come schermo e contenimento dell'impeto dei Francesi, sacrificandole a ragion veduta. In qualche caso potranno sviluppare qualche forte controffensiva, ma sempre attenti a non impegnare il grosso delle loro forze in uno scontro decisivo prima della battaglia finale.
La campagna collega fra loro quattro battaglie distinte.
Quatre Bras è un incrocio vitale verso Bruxelles. Qui un contingente di fanteria Belga-olandese blocca l'avanzata delle avanguardie di cavalleria francese comandate dal Maresciallo Ney. Nella storia vinsero gli Anglo-alleati che si ritirarono poi verso posizioni difensive più sicure. Nel gioco, se i Francesi riescono a sbaragliare la difesa alleata, acquistano un buon vantaggio e possono ipotecare un esito vincente della campagna.
Ligny è la città dove i Prussiani sono attestati su posizioni fortissime formando una linea di difesa compatta e impenetrabile. Napoleone sferra un attacco al centro con la Guardia e sulle ali con la cavalleria e li costringe ad una ritirata affannosa. Nella storia i Prussiani furono sconfitti, ma riuscirono a ripiegare ordinatamente ritirandosi verso nord. Nel gioco, se i Francesi riescono a demoralizzarli in maniera decisiva, la ritirata dei Prussiani si tramuta in una rotta disordinata e drammatica. **Wavre** è il luogo dove i Prussiani in ritirata si radunano per riorganizzarsi, incalzati dai Francesi di Grouchy, che li inseguono con forze agguerrite. Nella storia Grouchy, ligio agli ordini ricevuti, ritardò il suo attacco e i Prussiani ebbero tutto il tempo di muovere verso Waterloo. Nel gioco, se i Francesi sferrano un attacco forte e concentrato, i Prussiani sono quasi completamente assorbiti nella difesa e soltanto poche unità arriveranno sul fianco destro dei francesi a Waterloo.
La Belle Alliance è la fattoria in cui Napoleone istalla il suo quartier generale. È a ridosso della piana di Waterloo: qui i Francesi cercarono di sfondare al centro, fra il castello di Hougomont e la fattoria della Haye-Sainte. Ma le alture favorirono la resistenza dei quadrati inglesi che respinsero persino gli attacchi della cavalleria di Ney: fino a che Napoleone non gettò nella mischia le unità della Guardia Imperiale. Ma l'attacco fu respinto e nello stesso tempo sulle alture ad est apparivano le uniformi verdi dei Prussiani. Nel gioco i Francesi hanno la possibilità di tenere impegnate le posizioni centrali degli Anglo-alleati e di concentrare forze in una manovra aggirante verso la strada per Bruxelles, sempre che le forze Anglo-alleate siano deboli e le armate Prussiane siano state fermate ad est.
Naturalmente dovranno stare attentissimi a eventuali sconfitte della Guardia Imperiale che avrebbero un effetto catastrofico, demoralizzando tutti i Corpi d'armata francesi vicini. Se i giocatori Francesi riescono ad evitare l'idea dello scontro al centro cara a Napoleone, possono rendere concreta una "rivincita sulla storia" che è la vera scommessa di ogni appassionato di simulazione.

Il bridge e il suo universo

di Beatrice Parisi

La prima sorpresa l'ho avuta ricercando notizie sul gioco. Ero rassegnata a fare decine di telefonate, a mettere insieme materiale sparso qua e là, a trarre notizie da libri e articoli. E invece no: il bridge è organizzato, ha un funzionalissimo ufficio stampa in cui è possibile reperire, in un colpo solo, tutte le informazioni necessarie.

Nella pagina a fianco: una foto dei componenti del Blue Team nel 1962.

Poi è arrivata la seconda sorpresa.

Del bridge pensavo fosse un "privilegio per pochi" e mi suggeriva visioni di signore di mezza età, tazze di tè e pasticcini... E invece, di nuovo, no: il bridge è un gioco molto diffuso ed è praticato nelle fasce di età più diverse. Non solo: in molti paesi questo "passatempo da salotto bene" è considerato un ottimo strumento didattico e come tale è insegnato nelle scuole, sovvenzionato e appoggiato.

Persino in Italia si sono mossi i primi passi in questo senso con un recente progetto di introduzione dell'insegnamento del bridge nelle scuole medie inferiori e superiori. Nato in sordina e a livello di semplice esperimento, il progetto ha avuto un successo così clamoroso da cogliere di sorpresa i suoi stessi promotori. Inoltre, presso l'Università di Milano erano stati organizzati corsi gratuiti di bridge per gli studenti e si vocifera di persone che si sono iscritte solo per potervi partecipare...

Quindi l'idea aprioristica che mi ero fatta del brigde e che, ne sono certa, molti condividono, si è rivelata totalmente sbagliata. Nella sua bella brochure di presentazione, la Federazione Italiana del Bridge (anzi, per l'esattezza la Federazione Italiana Gioco Bridge come è stata ribattezzata da un anno, da quando cioè è entrata a far parte come associata del CONI), definisce questo gioco "uno sport della mente".

E di uno sport il bridge sembra avere proprio tutte le caratteristiche.

Come nelle attività sportive, infatti, anche qui la fortuna ha un valore del tutto marginale ed è quindi la pura abilità ad essere premiata. Inoltre, per quanto le regole siano semplici e di facile apprendimento (tanto che basta conoscerne i rudimenti per poter affrontare una partita) per praticare bene il bridge sono necessarie doti come l'intuito, la prontezza di riflessi, la rapidità di deduzione, di analisi e di sintesi, la capacità di affrontare le situazioni difficili.

In sostanza si potrebbe affermare che la pratica del bridge è per la mente quello che la ginnastica, o il jogging, sono per il fisico, senza però alcuna controindicazione legata all'età!

Il gioco e le sue origini.

Anche se il termine "bridge" risulta, soprattutto agli anglofoni, estremamente familiare, la sua etimologia è meno ovvia di quanto sembri: in realtà non è altro che la trasformazione di **biritch**, che è il nome di un gioco di origine levantina.

L'omofonia con il vocabolo inglese trae però facilmente in inganno, tanto che nel 1940, in ossequio ai dettami di "autarchia linguistica" del Regime, l'Associazione Italiana Bridge è stata costretta a cambiare le sua denominazione in "Associazione Italiana Ponte".

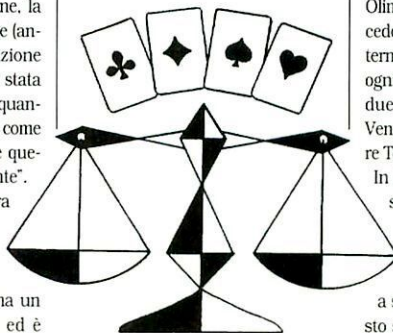
Il bridge, nella forma in cui lo si pratica attualmente, è un gioco relativamente giovane, ma le sue radici sono però più remote. Per l'esattezza deriva da un antico gioco di carte, il **whist**, che in Inghilterra veniva praticato già all'inizio del XVI secolo.

Nel 1873 a Buyukdere, sul Bosforo, nacque il **whist-bridge** che ebbe subito un grande successo e venne "esportato" in Francia e quindi in America. Trasformato in **auction-bridge** prima e poi, dal 1925, in **contract-bridge** (e cioè nella sua forma attuale) il gioco si affermò sempre di più anche grazie all'intensa attività agonistica a cui aveva dato origine.

Attività e agonismo.

L'attività del bridge, regolata dalla World Bridge Federation alla quale fanno capo le singole Federazioni nazionali, si suddivide in un gran numero di specialità: tornei a squadre, a coppie, individuali, open, ladies, juniores. A livello internazionale le due maggiori competizioni sono i Campionati del Mondo e le Olimpiadi. Queste ultime (a cui accedono, senza previa selezione internazionale, le migliori squadre di ogni paese) sono state tenute per due volte consecutive in Italia: a Venezia nel 1988 e a Salsomaggiore Terme nel 1992.

In Italia l'attività agonistica è gestita dalla Federazione Italiana Gioco Bridge e, a livello nazionale, le manifestazioni più importanti sono i campionati a squadre e a coppie. Oltre a questo si svolgono numerosi tornei or-

ganizzati in località di villeggiatura, nei periodi di bassa stagione, come promozione qualificata delle località stesse.
Nata nel 1937 con il nome di Associazione Italiana Bridge, la F.G.I.B. conta oggi circa 20.000 iscritti riuniti in 250 associazioni distribuite su tutto il territorio nazionale.
Suo obiettivo è quello di promuovere, sostenere e migliorare il gioco del bridge come attività sociale, ricreativa e agonistica e per questo scopo promuove e sviluppa la didattica bridgistica, incoraggia il gioco in se stesso e fornisce attività e servizi. Organizza infine varie manifestazioni e seleziona la squadra azzurra.

Una messe di successi.

L'Italia è oggi una potenza al massimo livello nel campo del bridge anche grazie agli incredibili successi riportati da una squadra che dal 1957 al 1975 fece man bassa di riconoscimenti internazionali. Il Blue Team (questo era il suo nome) ha infatti vinto 13 titoli mondiali, 5 titoli olimpionici e 17 europei e non si ricorda altro sport o attività parasportiva che abbia portato all'Italia tanti allori in un così breve lasso di tempo.
Questa eccezionale serie di successi ha fatto sì che le prime cinque posizioni nella classifica mondiale di merito siano occupato da giocatori italiani. Chissà che in futuro queste mitiche imprese non possano essere ripetute? Dopo tutto un sondaggio della Doxa indica che gli appassionati di bridge nel nostro paese superano i 2 milioni: decisamente un buon vivaio da cui attingere per formare nuovi campioni!

L'insegnamento. Un campo

che testimonia della grande capacità organizzativa della Federazione Italiana Gioco Bridge è quello dell'insegnamento. Una struttura di tipo professionale raccoglie organicamente tutti coloro che esercitano l'insegnamento del bridge nell'ambito della Federazione e delle sue scuole. Un Albo Insegnanti prevede vari gradini di competenza tecnica: attraverso esami e colloqui, uniti ai risultati agonistici e alle esperienze di insegnamento conseguiti dai candidati, si può passare dal grado di Monitore a Istruttore e quindi a Maestro e Professore. Una Commissione deputata all'organizzazione ed alla gestione dell'Albo degli Insegnanti promuove inoltre stages di aggiornamento professionale (nel corso dei quali si svolgono gli esami per i passaggi di categoria) e studia, predispone e realizza tutto il materiale didattico e la strumentazione tecnologica necessari all'insegnamento.
Esiste anche un Albo Arbitri di Gara, che ha lo scopo di coordinare l'attività di arbitraggio, l'organizzazione e la direzione delle gare di qualsiasi livello. È possibile sostenere esami per "fare carriera" passando, attraverso vari livelli, da Arbitro di Circolo fino ad Arbitro Capo.

Letture. Per documentarsi

e leggere le possibilità sono molte: la casa editrice Mursia (via Tadino, 29 20124 Milano - tel. 02/29403030) pubblica una vasta serie di titoli dedicati al bridge e nei maggiori quotidiani ci sono rubriche per appassionati. La F.I.G.B. cura inoltre il mensile **Bridge d'Italia**, che oltre ad offrire un panorama esauriente dell'attività agonistica nazionale ed internazionale e ad informare sulle ultime novità del settore, presenta anche interessanti articoli sulle tecniche del gioco nonché un'ampia serie di "problemi" da risolvere.

Per tutte le informazioni più dettagliate (sulle scuole, l'insegnamento, i tornei) ci si può rivolgere alla Federazione Italiana Gioco Bridge: via C. Menotti, 11 scala C 20129 Milano. Telefono 02-70000483 fax 70001398: professionalità e cortesia sono assicurate.

Il fascino del Black Jack

di Vittorio Boero

Il Black Jack, conosciuto anche con il nome di 21, è un gioco di carte diffusissimo, e in continua espansione nei casinò di tutto il mondo.

Senza addentrarsi nella storia

di questo meraviglioso gioco ricorderò solo che ha origine francese; ma che, nella forma attuale di gioco da casinò, è stato importato in Europa dall'America. Deve il suo nome al fatto che negli Stati Uniti, nel periodo fra il 1910 e il 1929, la combinazione dell'asso di picche più il fante di picche o di fiori era pagata dal casinò al giocatore dieci volte la posta.

Mi sembra utile precisare sùbito che alcune regole del Black Jack non sono uguali in tutte le case da gioco del mondo, mentre gli scopi fondamentali del gioco sono gli stessi, sia nella nostra Europa che in U.S.A.

La partita si svolge su un tavolo particolare, la cui forma ricorda quella di un fagiolo, e al quale prendono parte sette giocatori seduti. Tutti coloro che sono in piedi possono puntare ma, per ogni decisione sul gioco da farsi, è solo l'opinione dei giocatori seduti al tavolo che ha rilevanza.

Lo scopo del gioco è di raggiungere

il punteggio di 21, o di avvicinarsi il più possibile ad esso, senza superarlo. Il giocatore riceve inizialmente due carte e può richiedere in supplemento quante carte desidera. Questo è il valore delle carte: l'asso può contare uno oppure undici punti, a scelta del giocatore, le figure e i 10 hanno un valore di dieci punti, le altre carte hanno valore facciale. Sul tavolo sono indicate le regole fondamentali: il Black Jack (cioè il punteggio di 21 realizzato con due sole carte, asso e figura, oppure asso e 10) è pagato dal banco 3 per 2 (cioè puntando L. 10.000 vincerete L. 15.000, più la vostra puntata), il banco deve chiedere sempre carta con 16 (o meno di 16) e non ha diritto di chiedere carta con 17 (o più di 17) anche se è perdente.

Abbiamo visto che i giocatori ricevono inizialmente due carte, mentre il banco avrà solo una carta scoperta e prenderà la seconda, ed eventuali carte supplementari dopo che tutti i giocatori avranno terminato i loro turno di gioco.

Se un giocatore, nel tentativo di avvicinarsi al punteggio di 21 lo supera e "sballa", il banco incasserà sùbito la puntata perdente che non sarà poi più restituita anche se il banco stesso sballerà. È proprio dall'esame delle prime due carte ricevute in rapporto con quella del banco che il giocatore sceglierà se chiedere o meno carte supplementari. Vediamo brevemente alcune regole fondamentali:

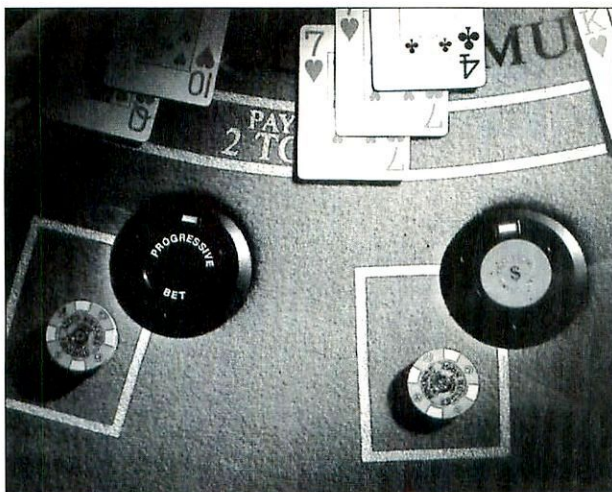
1) Le coppie: se il giocatore ha, nelle prime due carte, una coppia può separare le due carte e continuare il gioco come fossero due scommesse diverse, ovviamente raddoppiando la posta. La separazione di una coppia si chiama "split".

2) Il raddoppio: se le prime due carte totalizzano il punteggio di 9, 10 o 11 (in alcuni casinò qualsiasi sia il valore delle prime due carte) il giocatore può raddoppiare la propria puntata, ma, in questo caso, ha diritto di ricevere una sola carta supplementare. Questa regola ha valore anche quando il giocatore abbia precedentemente separato una coppia.

3) L'assicurazione: se la prima carta del banco è un asso i giocatori possono "assicurarsi" contro il Black Jack del banco mettendo nell'apposito spazio sul tavolo una scommessa pari alla metà della prima puntata, e questo prima di richiedere carte supplementari.

Se il banco farà Black Jack incasserà le puntate perdenti e pagherà 2 contro 1 quelle piazzate nello spazio "assicurazione". Al di fuori del Black Jack e dell'"assicurazione" tutte le altre scommesse sono pagate alla pari.

Vediamo adesso le regole

fondamentali su quando bisogna chiedere una o più carte supplementari. Quando il giocatore ha un totale, nelle prime due carte uguale o inferiore a undici deve sempre

Un tavolo di "Progressive 21". Sulla destra della normale casella si nota lo spazio per la puntata speciale. Sotto: un tavolo di "Black Jack". Nell'altra pagina: nei casinò del Nord America i tavoli di Black Jack sono sempre numerosi e frequentatissimi.

chiedere carta perché non corre il rischio di "sballare". Avendo dodici bisogna chiedere una sola carta se il banco ha 2 o 3, non chiederla se il banco ha 4, 5 o 6. Se il banco ha un 7, o una carta maggiore, bisogna continuare a chiedere carta fino ad ottenere un totale uguale (o maggiore) di 17.

Avendo 13, 14, 15 e 16

non bisogna chiedere carta se il banco ha meno di 7, se viceversa il banco ha 7 (o più di 7) bisogna chiedere carte fino a raggiungere un totale uguale (o maggiore) di 17. Avendo 17 (o più di 17) non bisogna mai chiedere carta, ad eccezione del caso si tratti di un "soft", cioè composto da un asso e da un 6, perché in questo caso non si corre il rischio di sballare. Avendo un 18 soft (asso più sette) non bisogna chiedere carta se il banco ha meno di 9, chiederla, e seguire le regole precedentemente esposte, se il banco ha 9, 10 o asso.
Esaminiamo, in modo schematico, i casi nei quali il giocatore ha interesse di separare una coppia. Come regola generale bisogna sempre separare le coppia di assi, non separare mai invece le coppie di 10. Le coppie di 9 non vanno separate se la carta scoperta del banco è un 7, un 10 o un asso. In ogni altro caso è interesse del giocatore separarle. Le coppie di 8 vanno separate, tranne quando la carta scoperta del banco è uguale o inferiore al 9. Le coppie di 7 vanno separate quando la carta scoperta del banco è uguale o inferiore al 7. Le coppie di 6 vanno separate se la carta scoperta del banco è uguale o inferiore al 6. Le coppie di 5 non vanno mai separate, le coppie di 4 invece vanno separate solo se la carta scoperta del banco è un 5 o un 6. Per quanto riguarda le coppie di 3 e quelle di 2 vanno separate se la carta scoperta del banco è uguale o inferiore al 7.
Per quanto concerne il raddoppio della puntata, e sempre in modo schematico, dirò che non bisogna mai raddoppiare la puntata se la carta scoperta del banco è una figura, un 10 o un asso.
Bisogna sempre raddoppiare, avendo 10 o 11 nelle prime due carte, quando la carta scoperta del banco è uguale o inferiore al 9. Avendo invece 9 fra le prime due carte bisogna raddoppiare se la carta scoperta del banco è uguale o inferiore al 6.

Vediamo ora come comportarsi

con i punteggi "soft": con 13, 14, 15, 16, bisogna raddoppiare quando la carta scoperta del banco è un 4, 5 o un 6. Con un 17 soft bisogna raddoppiare quando la carta scoperta del banco è uguale e inferiore al 6. Infine con un 18 soft bisogna raddoppiare quando la carta scoperta del banco è un 3, un 4, un 5 o un 6. Mi sembra corretto precisare che quello da me esposto sopra non è un sistema di gioco; ma una serie di regole basilari (e che possono subire una modificazione dipendente dal numero di mazzi di carte usati dal banco), indispensabili per poter capire ed applicare approfonditi sistemi matematici che fanno sì che il Black Jack sia uno dei giochi più affascinanti dell'universo del casinò.

Vediamo adesso una rarità

che ci proviene dagli U.S.A. il "Progressive 21". Si gioca su particolari tavoli di Black Jack provvisti di uno speciale spazio per puntare a fianco nella normale casella. Il giocatore, oltre alla normale puntata, potrà mettere un gettone da $ 1 sullo spazio "progressive 21". Questo spazio è provvisto di un sensore abbastanza simile a quello di una slot-machine. Il giocatore partecipa così ad un Jackpot: se uscirà una determinata carta (il 5 o il 7) potrà vincere da un minimo di $ 2 fino ad un massimo di $ 200.000 più quanto si è accumulato nel Jackpot qualora le carte del valore richiesto siano quattro consecutive.
Come molti altri giochi il Black Jack si presta all'organizzazione di tornei. I regolamenti, ed i premi messi in palio variano da un casinò all'altro.
Un torneo può essere l'occasione per visitare una certa casa da gioco dove non siamo mai andati, o per passare un fine settimana in modo diverso dal solito. Oggi il Black Jack è presente in tutte le case da gioco, perciò il cimentarsi in una partita non presenta un problema. Converrà magari orientarsi verso i casinò che applicano le regole più vantaggiose per i giocatori (per es. lo split), non limitato alle sole prime due carte e possibilità di raddoppio con qualsiasi punteggio.
Prima di concludere vi dirò di sedere ai tavoli di Black Jack pronti a subire le noiose (e purtroppo abbastanza frequenti) disquisizioni dei nostri compagni di tavolo. Prima o poi troverete sicuramente qualcuno al vostro tavolo che "sa tutto sul gioco!". Vi spiegherà che non dovevate chiedere carta, o che quella data coppia non andava separata. L'unica cosa che posso consigliarvi è di fare quello che faccio io e cioè fingere di non sentire. Ricordate sempre che i veri esperti non si dedicano a sommarie spiegazioni al tavolo di gioco e che perciò è molto probabile che voi siate più abili dell'improvvisato "professore".

Chi volesse contattarmi

per qualsiasi domanda o comunicazione relativa al gioco d'azzardo, al gioco in generale, ai casinò, potrà scrivermi presso la redazione della rivista che provvederà ad inoltrarmi la corrispondenza.

Giochi in riva al mare

di Roberto Flaibani

"Estategiochi", la manifestazione ludica in programma a Marina di Carrara dal 23 al 26 giugno si sta delineando come il più importante appuntamento della stagione. Gli organizzatori, gli stessi del Festival Italiano dei Giochi, hanno adattato la formula vincente sperimentata per tre anni a Gradara, tenendo conto che l'evento si svolgerà all'inizio dell'estate in un padiglione fieristico di 10.000 mq, davanti al mare.

Il cuore della manifestazione sarà come sempre la grande ludoteca centrale, con oltre 1.000 giochi e ampi spazi a disposizione dei visitatori per il gioco libero, e le sue appendici specializzate: la ludoteca avanzata, dove si potranno sperimentare i giochi di ruolo e i boardgame di produzione italiana e non, nonché cimentarsi in wargame storici e fantasy tridimensionali (vale a dire con plastici e figurini in scala), e la sezione agonistica. Sono previsti, tra gli altri, tornei di **Backgammon** (Primo torneo del Tirreno), **Abalone**, **Bridge**, **Briscola**, **Dama**, **Go**, **Mah-Jong**, **Othello**, **Paroliamo** (condotto da Marco Danè), **Pokersportivo**, **Quarto!**, **Scacchi** (tornei open, a squadre e semilampo), **Scacchi Eterodossi**, **Scrabble**, e, per i giochi di ruolo, un torneo open di **Dungeons & Dragons** e il secondo torneo dimostrativo "Imperatore Teodomiro" di **Lex Arcana**.
Un notevole spazio verrà assegnato all'area informatica, curata da MC-Microcomputer e Associazione Agonistika, con una ventina di macchine a disposizione del pubblico ed alcuni eventi culturali di grande interesse. Gli appassionati potranno provare il gioco d'avventura di gran moda in questo momento, **Doom**, su quattro computer collegati in rete e via interfono, un esperimento quanto mai difficile da ripetere tra le mura domestiche! La realtà virtuale farà da padrona: saranno presentati i Crystaleyes, gli occhiali che, collegati ad un computer opportunamente programmato, permettono di ottenere la visione tridimensionale, e il sistema Reality +, un super videogioco con casco immersivo. Una conferenza sul Cyberspazio e le reti telematiche e due seminari teorico-pratici illustreranno gli aspetti socioculturali di questa nuova frontiera tecnologica.
Un'altra sezione approfondirà alcuni degli innumerevoli punti di contatto tra il gioco e la cultura. Sono annunciate una mostra di figurini militari di varie epoche, una mostra di rebus artistici e una conferenza interattiva dal titolo: "La storia in forma di gioco: l'impresa dei Mille".
Ma il fatto che la manifestazione si svolga all'inizio dell'estate in vicinanza del mare e in uno spazio attrezzato molto vasto, renderà possibile offrire anche giochi sportivi da fare all'aria aperta: Basket, Calcetto, Ping-Pong, Tiro alla fune, e una palestra per i tornei di spada! Finalmente ci sarà modo di ospitare adeguatamente il Biliardo (4 tavoli con tribuna per il pubblico) e non mancheranno divertenti tornei di braccio di ferro e freccette.
Quantunque la manifestazione si rivolga soprattutto ad un pubblico adulto, i più piccoli non sono stati dimenticati: Topolino in persona sarà lo sponsor di un frequentatissimo campionato, quello di Memory, il cui vincitore rappresenterà l'Italia nel campionato europeo che si svolgerà l'anno prossimo a Ravensburg, in Germania.
Gli organizzatori sono reperibili ai numeri 041-5211029, 06-5899287, 0722-327743.

È IN ONDA LA FANTASIA
Fiction è un programma radiofonico pensato e realizzato per fare informazione, allo stesso tempo seria e divertente, dove ancora non ce n'è molta: il vastissimo territorio dell'immaginario, dei fumetti, della letteratura e del cinema del fantastico, dei giochi di simulazione e della realtà virtuale. Un **Bollettino dei Naviganti** informa gli ascoltatori su quando e come partecipare a convention, feste, concorsi e tornei e dove cercare le ultime novità commerciali. Sintonizzarsi su **Radio Spazio Aperto**, a Roma e nel Lazio, Mhz, il giovedì dalle 19,30 , sui 98.100 Mhz.

Una probabilita' su mille

LAS VEGAS, ORE 2:50 DEL MATTINO.

TUTTO QUELLO CHE MI RESTA SUL PARI.

RIEN NE VA PLUS!

E' USCITO IN STRADA, INCURANTE DELLA LEGGERA PIOGGIA... ASSAPORA L'ATMOSFERA FALSA E MALATA DI QUEL LUNA PARK DI LUSTRINI E CARTAPESTA, CHE E' IL CENTRO DI LAS VEGAS...

UNA FORTUNA ORMAI INSPERATA. ORA PUÒ RAGGIUNGERE SAN FRANCISCO SENZA DOVER VENDERE LA MACCHINA.

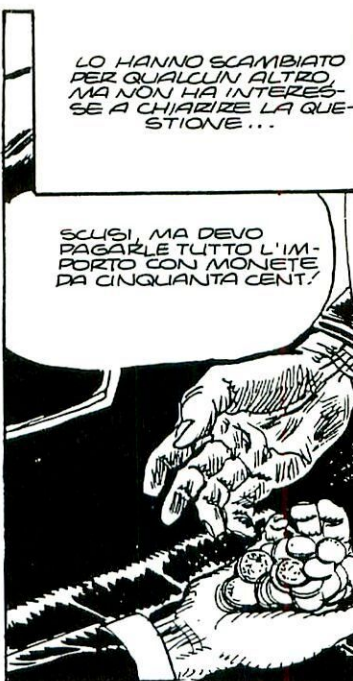
UNA FORTUNA CHE GLI HA FATTO CAPIRE MOLTE COSE. AD ESEMPIO, CHE DEVE DARE PER SEMPRE L'ADDIO AGLI ALBERGHI DI LUSSO, ALLE DONNINE ALLEGRE, ALLE CASE DA GIOCO...
SARA' DURO RICOMINCIARE DA CAPO... MA FRANCAMENTE NON HO ALTERNATIVE...
Love

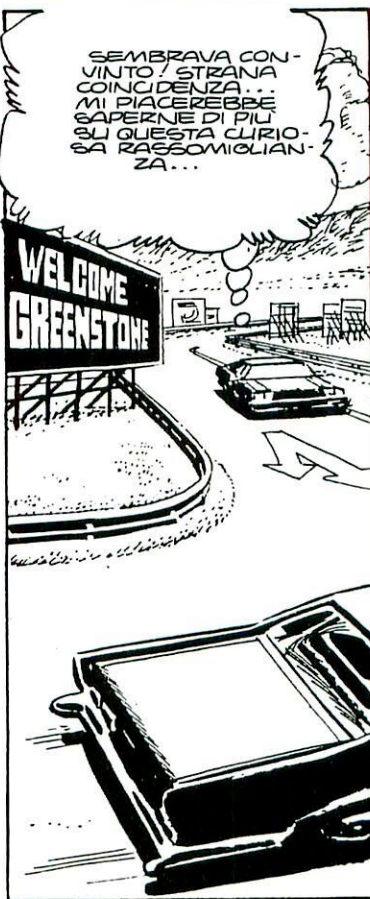
SPERIAMO CHE JOHN NON MI RIFIUTI QUEL POSTO NELLA SUA DITTA CHE TANTE VOLTE MI HA OFFERTO...
S.Francisco 280Km. Greenstone 35Km.

NON SO SE SAPRO' MAI ADATTARMI AD UNA VITA TANTO DIVERSA... BAH!... UNA PROBABILITA' CONTRO MOLTE... MA A PENSARCI BENE ANCHE CON LA SLOT-MACHINE C'ERA UNA SOLA PROBABILITA' SU MILLE, EPPURE...

LA LAMPADINA DELLA RISERVA GLI HA STRIZZATO IL SUO OCCHIO ROSSO.
ANCORA POCO E SAREI RIMASTO A SECCO!

IL PIENO PER FAVORE!
4

SONO VENTI DOLLARI SIGNOR MC INTOSH ... COMPLIMENTI PER LA NUOVA MACCHINA!

LO HANNO SCAMBIATO PER QUALCUN ALTRO, MA NON HA INTERESSE A CHIARIRE LA QUESTIONE...
SCUSI, MA DEVO PAGARLE TUTTO L'IMPORTO CON MONETE DA CINQUANTA CENT!
AL CONTRARIO, SIGNOR MC INTOSH! È UN FAVORE DI CUI LE SONO SEMPRE GRATO. CON LA DIFFICOLTÀ CHE ABBIAMO A TROVARE SPICCIOLI... ULTIMAMENTE TUTTI SI SONO PRESENTATI CON BIGLIETTI DA CINQUANTA E CENTO DOLLARI!...

D'ALTRA PARTE, SOLO LEI CHE È ALLA UNION BANK PUÒ FARMI QUESTA GRANDE CORTESIA... ARRIVEDERCI, SIGNOR MC INTOSH, E GRAZIE!

SEMBRAVA CONVINTO! STRANA COINCIDENZA... MI PIACEREBBE SAPERNE DI PIÙ SU QUESTA CURIOSA RASSOMIGLIANZA...
WELCOME GREENSTONE

IL "SAN FRANCISCO CHRONICLE", PER FAVORE!

IL CUORE CHE BATTE FURIOSAMENTE, MENTRE IL CERVELLO SUGGERISCE PENSIERI CHE È IMPOSSIBILE SCACCIARE, ANCHE PER CHI NON È "UNO STINCO DI SANTO", MA NON HA MAI COMMESSO REATI GRAVI, LA TENTAZIONE DI APPROFITTARE DI UNA STRAORDINARIA CIRCOSTANZA, CAPACE DI RISOLVERE TUTTI I PROBLEMI, È ENORME...

DI NUOVO IN CAMMINO. CERCANDO DI RIORDINARE LE IDEE.
SI TRATTEREBBE DI PRENDERE IL SUO POSTO, SOLO PER QUALCHE MINUTO... MA COME RIUSCIRE? DEVO ESCOGITARE UN PIANO PERFETTO... ASSOLUTAMENTE PERFETTO...

IDEE ANCORA POCO PRECISE. IL BARLUME DI UN PIANO. UN PAESINO DISTANTE DA GREENSTONE UN PICCOLO NEGOZIO. COTONE E CLOROFORMIO.
DRUGS
STORE
MAD

POI IL RITORNO A GREENSTONE, LO STUDIO ACCURATO DELLE ABITUDINI DEL SOSIA...
FRUIT

... LA SCOPERTA DELLE CIRCOSTANZE FAVOREVOLI. BILL MC INTOSH VIVE A POCHI ISOLATI DALLA BANCA...

UNA SERIE DI TELEFONATE, FINO AD ESSERE SICURO CHE IN CASA VIVE SOLO.
TELEPHONE
TELEPHONE

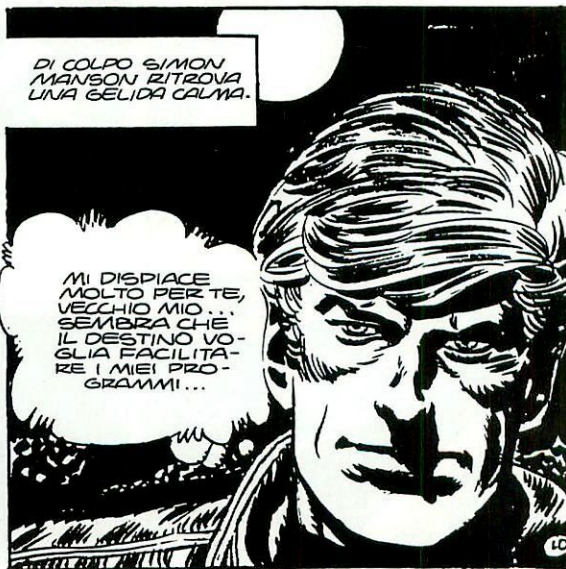
DUE GIORNI DI PEDINAMENTI, E LE INFORMAZIONI SONO SUFFICENTI. UN PIANO DEI PIÙ SEMPLICI: PRESENTARSI DA LUI IL MATTINO PRESTO, BUSSARE ALLA SUA PORTA E, FORTE DELLA SORPRESA, STORDIRLO CON IL CLOROFORMIO E IMMOBILIZZARLO CON DELLE CORDE. POI RECARSI IN BANCA AL SUO POSTO...

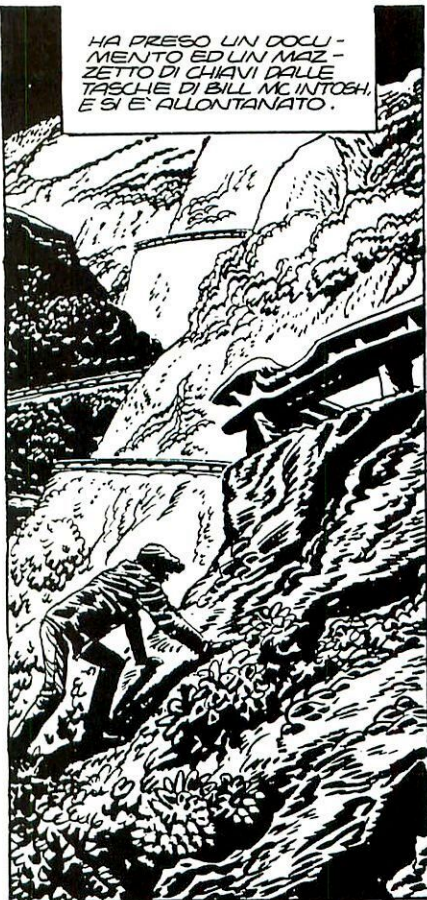
SÌ, SEMPRE PIÙ FORTE. COME AVESSE NOTATO L'AUTO CHE LO SEGUE.
POI, L'IMPREVEDIBILE. UN'AUTO IN SENSO CONTRARIO. IL LAMPO DEGLI ABBAGLIANTI.
ALLA LUCE DEI SUOI FARI, MENTRE L'ALTRA MACCHINA È GIÀ SPARITA NELLE CURVE DIETRO DI LUI, SIMON MANSON ASSISTE IMPOTENTE...
UNA, DUE SBANDATE...
SCRUM!
...IL SALTO NEL BURRONE.
9

MIO DIO! E' UN PRECIPIZIO MOLTO PROFONDO...

HA AFFERRATO LA TORCIA, SI E' GETTATO GIU' PER LA DISCESA, DIMENTICO DEI PROPRI PIANI.

LA CARCASSA E' CENTO METRI PIU' SOTTO.

PER BILL MC INTOSH NON C'E' PIU' NULLA DA FARE...

DI COLPO SIMON MANSON RITROVA UNA GELIDA CALMA.
MI DISPIACE MOLTO PER TE, VECCHIO MIO... SEMBRA CHE IL DESTINO VOGLIA FACILITARE I MIEI PROGRAMMI...

HA PRESO UN DOCUMENTO ED UN MAZZETTO DI CHIAVI DALLE TASCHE DI BILL MC INTOSH, E SI È ALLONTANATO.

IL NUOVO PIANO SI È FATTO PIÙ PRECISO NELLA SUA MENTE.
QUESTA NOTTE DORMIRÒ NELLA CASA DI BILL E DOMATTINA ANDRÒ IN BANCA AL POSTO SUO...
GREENSTONE VILLE

QUESTA È LA CHIAVE GIUSTA!...

UN ATTIMO DI SODDISFAZIONE, SUBITO INTERROTTO DA UNA SGRADITA SORPRESA.
LA LUCE ACCESA NELLA STANZA DA LETTO! C'È QUALCUNO!...

IMPROVVISA, SOPRA IL RUMORE DELLA DOCCIA, UNA VOCE DAL BAGNO...
BILL, SEI TU? SONO CONNIE!
11

POI, LA PORTA CHE SI APRE, E QUELLA DONNA CHE GLI CORRE INCONTRO. BELLA. BELLISSIMA.

NON TROVANDOTI IN CASA AVEVO CHIAMATO IL TUO DIRETTORE. MI HA DETTO CHE AVEVI CHIESTO DUE GIORNI DI PERMESSO... TEMEVO FOSSI ANDATO FUORI CITTÀ...

ALLORA DOMANI NON POTRÒ ATTUARE IL MIO PIANO... L'ARRIVO DI QUESTA DONNA È STATO PROVVIDENZIALE... SE MI FOSSI PRESENTATO DOMATTINA IN BANCA MI AVREBBERO SMASCHERATO SUBITO...

COME NON APPROFITTARE DEI REGALI DELLA SORTE?
GRAZIE PER ESSERE TORNATA, CONNIE!

IN RISPOSTA, PAROLE DI SCUSA. FACILISSIMO DA CAPIRE CHE QUELLA VISITA È UN TENTATIVO DI RIAPPACIFICAZIONE.
METTIAMO UNA PIETRA SUL PASSATO, CONNIE... FACCIAMO COME SE CI FOSSIMO CONOSCIUTI SOLTANTO ORA... DI QUELLO CHE È ACCADUTO PRIMA NON PARLIAMO PIÙ... D'ACCORDO?
12

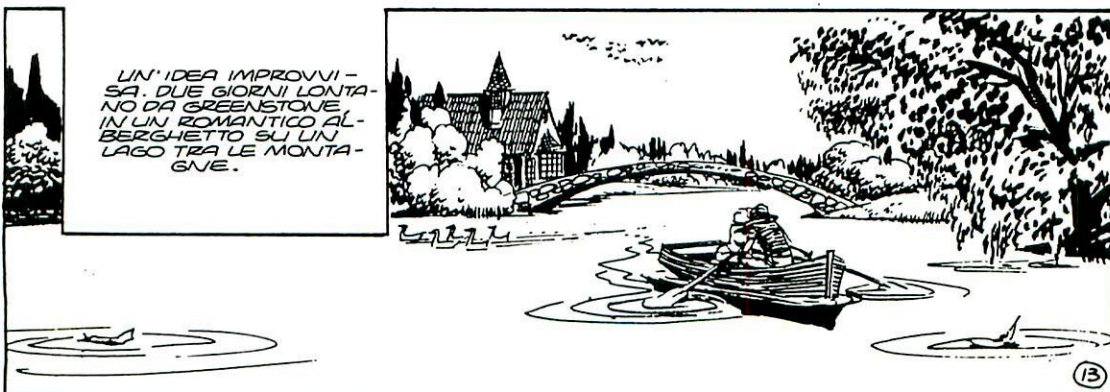
ORE INTENSE, SILENZIOSE, INDIMENTICABILI.

POI, IL MATTINO. IL PROFUMO DELLA COLAZIONE.
GRAZIE, CONNIE!
GRAZIE A TE, BILL... È STATO MERAVIGLIOSO!... SAREBBE COSÌ BELLO SE TU FOSSI SEMPRE COSÌ...

ORA SO CHE NON POTREI VIVERE SENZA DI TE... PIUTTOSTO CHE NON VEDERTI PIÙ PREFERISCO MORIRE...
NO! NON DEVI DIRE PIÙ QUESTE COSE!

MI RENDO CONTO CHE HAI TANTO SOFFERTO PER COLPA... MIA, MA TI PROMETTO CHE FARÒ TUTTO IL POSSIBILE PERCHÉ CIÒ NON ACCADA PIÙ!

UN'IDEA IMPROVVISA. DUE GIORNI LONTANO DA GREENSTONE IN UN ROMANTICO ALBERGHETTO SU UN LAGO TRA LE MONTAGNE.

13

E' STRANO, BILL... SONO PASSATI SOLTANTO SEI MESI EPPURE TI TROVO COSÌ CAMBIATO... VOGLIO DIRE UGUALE FISICAMENTE... MAGARI CON QUALCHE RUGA IN PIÙ... MA È NELLA TUA PERSONALITÀ CHE TI TROVO COMPLETAMENTE DIVERSO. SEMBRI ADDIRITTURA UN ALTRO!...
C'È UN'ANTICA LEGGENDA INDIANA SECONDO LA QUALE SHIVA FA NASCERE ALLO STESSO TEMPO DUE PERSONE UGUALI IN DUE DIVERSE PARTI DEL MONDO, PER POI METTERE A CONFRONTO LE LORO VITE NELL'ALDILÀ...
FORSE IO NON SONO IL BILL CHE HAI CONOSCIUTO TU, MA L'ALTRO...
ALLORA DOVREI RINGRAZIARE SHIVA PER AVERTI SCAMBIATO CON IL BILL CHE AVEVO CONOSCIUTO IO...
UN LUNGO SILENZIO, POI UNA FRASE BUTTATA LÀ.
LA DOMANDA CHE ORA TI FARÒ È MENO PAZZA DI QUELLO CHE TI POTRÀ SEMBRARE, CONNIE. SE IO NON FOSSI IL BILL CHE HAI CONOSCIUTO... MI AMERESTI UGUALMENTE?
E IL LUNGO, APPASSIONATO BACIO È LA PIÙ ELOQUENTE DELLE RISPOSTE.
14

TANTO DIFFICILE DA INDURRE A PENSARE A UNA VITA ORDINATA. A UNA CASA, A UN AFFETTO SICURO. A CONNIE.

DI NUOVO LA MATTINA. MA E` SEMPRE DIVERSA, LA MATTINA DELL'ADDIO.

UN ULTIMO INTENSO SGUARDO, E DENTRO QUEL PREPOTENTE DESIDERIO DI CONFESSARE TUTTO... MA ORMAI E` TROPPO TARDI. E POI COME TROVARE IL CORAGGIO DI CONFESSARE I PROPRI FALLIMENTI, LE PROPRIE COLPE? NO. TROPPO DIFFICILE.

NON SI SENTE AVVILITO. AL CONTRARIO. IL DESTINO HA DECISO PER LUI NEL MIGLIORE DEI MODI. CHIARIRÀ MOLTE COSE CON LA POLIZIA. GLI AGENTI TROVERANNO IL CORPO DEL VERO MC INTOSH E LA VALIGIA CHE CERTAMENTE CONTIENE I DOLLARI RUBATI. MA SOPRATTUTTO LUI TORNERÀ PRESTO DA CONNIE... E CAMBIERÀ VITA PER LEI... CON LEI. ORA È CERTO CHE LE PROBABILITÀ DI RIUSCIRE SONO MOLTE DI PIÙ DI UNA SU MILLE...

Fine ⑯

Di opposto in opposto

di Sergio Valzania

Opposto è il participio passato di opporre, come dice il Petrocchi (1910). Lo Zingarelli (1988) invece riconosce ad opposto una dignità autonoma: è primariamente un participio, ma è anche un aggettivo che vuol dire: 1 contrario e 2 messo in mezzo.

Vanta inoltre un significato tecnico in filosofia, un altro in matematica e un terzo in botanica. Lo Zingarelli è il mio vocabolario preferito, ma non va il suo rifiuto nel riconoscere ad opposto la natura di sostantivo, che gli viene accordata sia dal Palazzi (1939) che dal Garzanti (1973).
E che opposto abbia un largo uso come sostantivo non ci sono dubbi. Altro è dire "mi sono opposto", participio, altro "vengo dalla parte opposta", aggettivo, altro ancora "questo è l'opposto", sostantivo. Tant'è che ha diritto al suo bravo articolo, onorificenza della quale solo i nomi possono venire insigniti. Proprio dell'opposto come soggetto autonomo, e quindi sostantivo, vorrei appunto scrivere oggi. Sono affascinato dal fatto che alcune parole, soprattutto aggettivi, ma anche avverbi, abbiano un opposto con il quale formare diodi verbali di uso corrente, a volte inscindibili. Penso a: alto e basso, pieno e vuoto, chiaro e scuro, grasso e magro. Per opposizioni si può andare avanti parecchio, soprattutto quando una sola parola ne ha più d'una. Vuoto, insieme a pieno, può vantare zeppo, affollato, traboccante. E si arguisce che sebbene zeppo e affollato siano opposti di vuoto, dato che un contenitore traboccante certo non è vuoto, lo stesso percepiamo una leggera deriva verbale, un briciolo di confusione, quando ci sforziamo di tener fermo vuoto afferrandolo per i suoi contrari. Ogni opposto definisce un vuoto leggerermente diverso. Altre parole, che vantano non doppi significati quanto sensi traslati di un medesimo segnificato, si comportano in maniera ancora più strana. Mi riferisco ad esempio a basso, il cui primo opposto e senz'altro alto, ma questo non toglie che anche acuto possa pretendere questa qualifica quando si parla di suoni. Alto e acuto potrebbero essere sinonimi anche in questo secondo senso, senonché acuto è sicuramente l'opposto di ottuso non appena si parla di geometria. Ottuso ha ben poco a che fare con basso, mentre brillante, opposto di ottuso, quando si tratta di intelligenza, vanta delle parentele con acuto, ma non ha niente a che fare con alto. Brillante ha una specie di opposto in opaco, che è anche l'opposto di lucido, ma che per adesso abbandono al suo destino, e un'altra in tetro, opposto di allegro.
Faccio ordine e scrivo di seguito le opposizioni:
alto/basso
acuto/basso, (quindi alto sinonimo di acuto?)
acuto/ottuso, (quindi basso sinonimo di ottuso?)
brillante/ottuso, (quindi alto sinonimo di acuto e di brillante?)
brillante/tetro, (quindi basso sinonimo di ottuso e di tetro?)
allegro/tetro.
L'ultima opposizione, se tutte le coppie fossero perfettamente antitetiche, ci porterebbe alla sinonimia di tetro con basso, realtà che l'esperienza quotidiana nega con evidenza. Questo viaggio fatto allo scoperto, senza intenti competitivi, nasconde, neppure troppo, un gioco. Si tratta di un alto-allegro per opposti in sei passaggi. Probabilmente si può fare di meglio, ma soprattutto si può partire per un viaggio nelle parole senza sapere bene dove andremo a finire.
Né se potremo continuare senza scandalizzare gli amici pudibondi. Esistono nel vocabolario parole che sono pericolose dal punto di vista del pudore.
Orale è una di queste. Ha troppi opposti. Scritto e pratico quando si tratta di esami, altra parola dalla polimorfia spinta, ma le cose diventano dure quando entriamo nel campo dei medicinali e incontriamo la triade orale, intramuscolare e anale, quali vie di accesso alternative per i principi attivi che vengano prescritti per uso interno. La vista si annebbia quando consideriamo la doppia opposizione orale/scritto-orale/anale, che porta a convergere scritto e anale, quasi fossero sinonimi. Eppure l'accusa classica è quella di scrivere con i piedi e non con altro. Anale poi è parola che non si trova solo nelle indecrittabili istruzioni per l'uso dei medicinali, nella sua natura boccaccesca, quando funge da qualificativo del sostantivo coito l'aggettivo appare in una triade diversa da quella delle Usl, nella quale fermo restando orale, intramuscolare viene sostituito da vaginale, che qui significa "non contro natura" e quindi va considerato sinonimo di "buono", o per lo meno di "corretto".
Di corretto c'è anche il caffè.
Che "vaginale" significhi in qualche modo "con l'aggiunta di un alcolico"?

Guerre in mondi fantastici

di Luciano Molina

In questi ultimi anni abbiamo assistito al vertiginoso aumento, in quantità e qualità, della letteratura fantasy (considero far parte di questa anche i fumetti). Di pari passo è andato aumentando il desiderio dei lettori di essere non più spettatori passivi ma bensì soggetti attivi: ecco svilupparsi quindi sempre più i giochi di ruolo. Ecco nascere anche l'interesse per il wargame tridimensionale.

Ma cos'è il wargame

tridimensionale? E, in breve, la simulazione di una battaglia, utilizzando delle miniature: dipinte, schierate a decine, a volte a centinaia, sul campo (tavolo) di battaglia. I "generali" devono manovrare le truppe, lanciarle sul nemico o assistere impotenti alla loro fuga, mentre maghi ed eroi si scontrano con mostri e dèmoni.

Ma facciamo un passo indietro e vediamo cosa occorre per muovere i primi passi in questo hobby: delle miniature, un regolamento e (almeno) un amico con cui giocare.

Le miniature fantasy si possono trovare in due scale principali, denominate, a seconda dell'altezza del pezzo, 25 e 15 mm.

Quelle in 25 mm. hanno il loro punto di forza nella bellezza e ricchezza dei dettagli, inoltre la possibilità di scelta è veramente enorme, nei cataloghi delle varie ditte vi sono migliaia di pezzi diversi, la maggior parte di questi facilmente reperibili anche in Italia.

Il regolamento più diffuso, anche nei tornei, Warhammer Fantasy Battles (prodotto dalla Games Workshop), è concepito appositamente per questa scala e, oltre a darvi tutte le regole necessarie per le battaglie, ha creato un mondo in cui poterle ambientare. Se i tornei non vi interessano e non avete problemi nel trovare "avversari" potete valutare anche Fantasy Warriors (Grenadier), altro regolamento studiato per i 25 mm, che ha il pregio di essere l'unico di cui esista l'edizione italiana (Stratelibri).

Sia Warhammer Fantasy Battles

che Fantasy Warriors hanno il grande pregio di essere venduti insieme ad oltre un centinaio di miniature in plastica, il che consente di iniziare subito a giocare.

In'alternativa potreste scegliere l'altra scala di miniature: i 15 mm. Rispetto ai loro fratelli maggiori offrono un costo ed un ingombro (sul tavolo ed in casa) inferiori, la qualità è molto buona ed inoltre sono ormai reperibili anche in Italia.

Proprio per questi motivi nel wargame storico i 15 mm dominano ormai incontrastati. Il regolamento più usato in questa scala è Hordes of the Things (WRG), in inglese, veloce e divertente è però molto più generico degli altri già citati. Per alcuni può essere un ostacolo il pensiero di dover dipingere queste miniature, soprattutto i 15 mm, ma vi assicuro che non è poi così difficile come può sembrare a prima vista.

Ovviamente non è detto che si riesca subito a dipingere pezzi come quelli che si vedono nelle vetrine dei negozi o fotografati sulle riviste, però col tempo, e soprattutto

Nella pagina accanto: adunata dell'armata dei non morti.
In questa pagina, nell'ordine: un campione degli Elfi tenta di fermare la marea degli attaccanti. Un Nano difende l'entrata del villaggio. L'élite dei non morti: un Vampiro. Le miniature sono 25 mm di tre ditte diverse: Citadel, Grenadier, Rafm. I modelli di edifici sono Citadel.

con l'esperienza, si possono raggiungere ottimi risultati. Sia per dipingere che per giocare è di solito utile chiedere consigli a qualcuno più esperto o iniziare insieme a qualche amico con cui scambiare idee ed esperienze.
Qualsiasi scala o regolamento usiate, il mio consiglio è di non limitarsi al combattimento ma di costruire uno scenario in cui inquadrare l'azione, un antefatto e degli obiettivi da raggiungere.
Questo gioco nel gioco, che può trarre vantaggio dalle tecniche del gioco di ruolo, oltre ad essere divertente di per sé, aggiunge sapore e "pathos" alla battaglia stessa, introducendo imprevisti come fidi alleati che passano al nemico, amici carissimi che tramano alle nostre spalle ed ogni altro tipo di nefandezza.
Questo richiede qualcuno che agisca da arbitro o "game master" e vi posso assicurare che spesso questo ruolo è divertente quanto e più di quello degli altri giocatori.

La Federazione Italiana Wargame

organizza vari tornei, al momento solo di wargame storico, ma si sta pensando ad un vero e proprio campionato nazionale di wargame fantasy.
Quasi sicuramente si useranno le regole più diffuse: "Warhammer Fantasy Battles" con miniature in 25 mm. Dato che la loro interpretazione non è sempre univoca, sarà studiata un'interpretazione "ufficiale" almeno per i punti più controversi.
Sono comunque previsti per quest'anno due tornei:
- in Settembre a Torino, (la data esatta è ancora da stabilire);
- il 29/30 Ottobre a Lucca.
In entrambi i casi il regolamento adottato è "Warhammer Fantasy Battles" con miniature in 25 mm. Per ulteriori contatti su questi tornei potrete inviare una busta affrancata a: Lorenzo Mele, Via Cassoni, 10 - 20141 MILANO.

Dato che le miniature in 15 mm (fantasy) non sono ancora molto diffuse, do qui un elenco di alcune ditte non reperibili in Italia, le cui miniature ho avuto modo di apprezzare, e che hanno un'efficiente gestione degli ordini per corrispondenza; sicuramente anche altre ditte rispondono a questi requisiti, queste sono quelle che io conosco meglio. Potrete scrivere per richiederne il catalogo, conviene accludere alla lettera un tagliando internazionale di risposta, che si può trovare negli uffici postali.
- Alternative Armies, 6 Parkway Court, Glaisdale Parkway, Nottingham NG8 4GN, Gran Bretagna
- Chariot Miniatures, 65 Bury Park Rd., Luton, Beds, LU11HD, Gran Bretagna
- Irregular Miniatures, 69a Acomb Road, Holgate, York, YO2 4EP, Gran Bretagna
Quest'ultima ditta è l'unica, che io conosca, a produrre 6 mm fantasy, il loro catalogo costa 50p per i 15 mm e 1,10 sterline per i 6 mm. Il limite principale di quest'ultima scala è l'impatto visivo decisamente inferiore rispetto alle scale maggiori. I vantaggi sono il costo irrisorio e lo spazio veramente ridotto necessario per poter giocare.

Indice di gradimento

L'ETERNAUTA N. 134 - GIUGNO 1994

Segnalate con una «X» il Vostro voto e inviate al più presto a: Comic Art - Via F. Domiziano, 9 - 00145 ROMA

Caratteristiche, storie e rubriche	Giudizio ☹	Giudizio 😐	Giudizio ☺	Caratteristiche, storie e rubriche	Giudizio ☹	Giudizio 😐	Giudizio ☺
Il numero 134 nel suo complesso (contenuti)				Balla con la storia: la battaglia di Waterloo di Casa			
La qualità tecnica				il bridge e il suo universo di Parisi			
Il vagabondo dei limbi di Godard & Ribera				Il fascino del Black Jack di Boero			
Ghita di Thorne				Giochi in riva al mare di Flaibani			
Una probabilità su mille di Fernandez				Di opposto in opposto di Valzania			
Il Planetoide di Corben				Guerre in mondi fantastici di Molina			
Carissimi Eternauti... di Bartoli				La pazza saggezza di Fiore			
News a cura de L'Eternauta				Indice di gradimento a cura dei lettori			
Antefatto a cura di Gori				Lungometraggi Disney sempreverdi di Genovesi			
Posteterna				Il grande schermo su un CD di Genovesi			
Il grande cacciatore di Angiolino & Giuliano				Guerre di carta di Donadoni & Rosa			
Anteprime & backstage a cura di Milan & Siena				Recensioni & notizie a cura di Genovesi & Passaro			
Rosso, rossissimo, praticamente nero di de Turris				La "star" in vinile di un B-movie! di Siena			

Risultati

INDICE DI GRADIMENTO: L'ETERNAUTA N. 131 - MARZO 1994

Dati in percentuale

	Scarso	Discr.	Buono	Ottimo
Il numero 131 nel suo complesso	0	27	60	13
la copertina di Gallego	0	20	60	20
La grafica generale	0	20	60	20
La pubblicità	13	53	27	7
La qualità della stampa in b/n	0	13	80	7
La qualità della stampa a colori	0	0	67	33
La qualità della carta	0	13	60	27
La qualità della rilegatura	7	7	46	40
Altor di Moebius & Bati	0	27	27	46
La mia vita è un mazzo di violette di Dionnet & Deum	13	20	47	20
Ozono di Segura & Ortiz	7	20	60	13
L'amore ologramma di Lamquet	0	33	40	27
Rivelazioni postume di Rivière & Andreas	7	20	53	20
Posteterna	0	40	60	0
Carissimi Eternauti... di Bartoli	0	40	53	7
News a cura de L'Eternauta	7	40	53	0
Antefatto a cura di Gori	0	60	27	13

Dati in percentuale

	Scarso	Discr.	Buono	Ottimo
Imajica a cura di Genovesi & Passaro	0	60	40	0
Fantaschermo a cura di Milan & Siena	20	53	27	0
Color giallo, colo nero di Laura	0	53	33	14
Il "realismo magico" di Alberto Bevilacqua di de Turris	7	40	33	20
Visitors di Antonioli	0	53	47	0
Finestre chiuse di Nerozzi	0	27	60	13
Indice di gradimento a cura dei lettori	0	27	53	20

LA RIVISTA DEL FANTASTICO L'ETERNAUTA

Periodico mensile - Anno XIII - N. 134 Giugno 1994 - Lire 7.000

Autorizzazione del Tribunale di Roma n. 49 del 20/1/1988 – testata iscritta al Registro Nazionale della Stampa - spedizione in abbonamento postale 50% – **Direttore Editoriale e Responsabile:** Rinaldo Traini; **Collaborazione Redazionale:** Stefano Dodet, Tito Intoppa, David Rauso, Renzo Rossi, Ugo Traini; **Traduzioni:** Paolo Accolti-Gil, Roberto Battestini, Ugo Traini; **Editore:** Comic Art S.r.l.; **Redazione e Amministrazione:** Via F. Domiziano, 9 – 00145 Roma; Tel. 06/54.13.737 (5 linee r.a.); Fax 06/54.10.775 (linea sempre inserita); **Ufficio Abbonamenti:** Telefono 06/54.04.813; **Distribuzione:** Parrini & C. – Piazza Colonna 361 – Roma; **Fotocomposizione e Fotolito:** Comic Art, Roma – La Cromografica, Roma; **Stampa:** Rotoeffe S.r.l., Ariccia (Roma); **Copertina:** Thomas Kidd; **Diritti internazionali:** Comic Art

***Servizio Arretrati:** Dal n. 60 al n.70 Lire 5.000 per ciascuna copia, dal n. 71 al n. 82 Lire 5.500 per ciascuna copia, dal n. 83 al n. 105 Lire 6.000 per ciascuna copia, dal n. 106 Lire 7.000 per ciascuna copia. Spese postali Lire 2.500 per copia. Per le raccomandate aggiungere un diritto fisso di Lire 3.200 per ciascuna spedizione.*

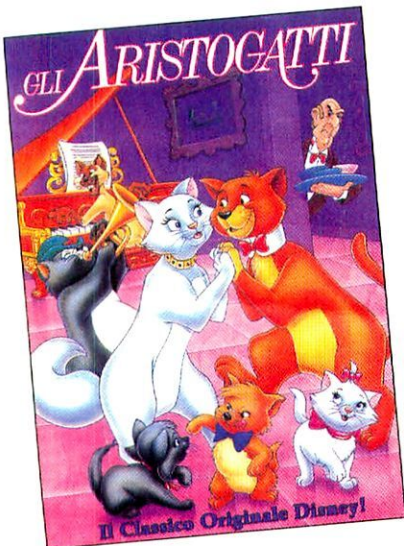
Gli arretrati fino al n. 59 vanno richiesti alla Edizioni Produzioni Cartoons - Via Catalani, 31 - 00199 Roma

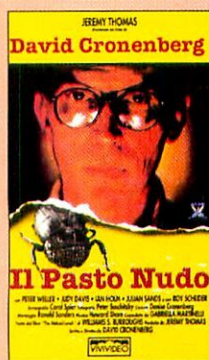
L'abbonamento di Lire 84.000 dà diritto a ricevere 12 numeri della rivista e pubblicazioni in omaggio di pari importo, che potranno essere scelte dall'abbonato sul Catalogo Generale della Comic Art. Quest'ultimo potrà essere richiesto presso la nostra redazione. Tutte le pubblicazioni edite dalla Editrice Comic Art possono essere richieste direttamente per telefono, posta o telefax inviando l'importo per vaglia ordinario o internazionale, assegno bancario o conto corrente N. 70513007.

La rivista L'Eternauta accetta inserzioni per moduli. Ciascun modulo lire 3.000 al cmq. Gli inserzionisti possono usufruire gratuitamente di un modulo composto di 10 parole oltre all'indirizzo. Se in neretto viene applicata la normale tariffa. Il testo dell'inserzione deve pervenire entro il giorno 5 del mese precedente all'uscita prevista.

Lungometraggi Disney sempreverdi

di Roberto Genovesi

***Gli Aristogatti* è datato 1970 eppure sembra realizzato oggi tale è stata la bravura di disegnatori, caratteristi, sceneggiatori nel creare questo indimenticabile capolavoro di animazione.**

Il successo di un film si misura anche dalla capacità del pubblico di ricordarne i protagonisti nel tempo. Ebbene nel ripensare a *Gli Aristogatti* sono talmente tanti i divertentissimi personaggi che tornano alla mente da non riuscire ad elencarne alcuni senza pensare per questo di far torto agli altri.
Una delle caratteristiche di questa splendida pellicola d'animazione è che non esistono secondi ruoli ma solo primattori. Attorno alla suadente Duchessa (la azzeccata voce originale è di Eva Gabor), gatta di buona famiglia, e al suo innamorato O'Malley, un gattaccio da strada tanto povero quanto ardito e romantico (nella versione italiana divenuto *Romeo, er mejo der colosseo*) troviamo una nutrita schiera di comparse di prima grandezza. Da Napoleone e Lafayette, i due cani della sequenza iniziale che fecero tanto entusiasmare il pubblico delle proiezioni di prova da convincere gli autori a riproporli anche in altri momenti della pellicola, fino alle dolcissime papere Amelia e Abigail.
Per non parlare del gruppo dei gatti musicisti, dei micetti della famiglia, del perfido maggiordomo. Insomma *Gli Aristogatti* è un pezzo di storia gloriosa del cinema d'animazione.
Gli Aristogatti, Walt Disney prod., 76', Walt Disney Home Video.

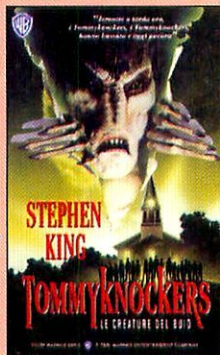
In collaborazione con:
Club Video Immagine 88 S.r.l.
via Merulana, 217 - 00185 Roma.

IL PASTO NUDO

regia di David Cronenberg, 117', Vivivideo.

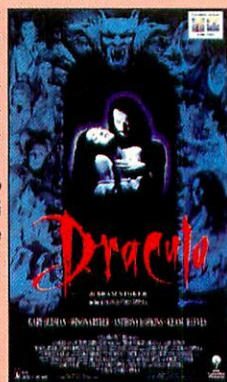
Il protagonista di questo film, tratto dal celebre romanzo di William Burroughs, è uno scrittore che abusa di stupefacenti e vive in una realtà popolata da esseri immondi dove le allucinazioni sono diventate realtà. Da un cult-book un cult-movie realizzato attraverso la sapiente regia di un maestro dell'horror e del fantastico. Da vedere almeno una volta.

TARTARUGHE NINJA III

regia di Stuart Gillard, 92', Fox Video.

Il mondo si divide tra coloro che vanno in brodo di giuggiole per i film delle tartarughe muntanti e coloro che li detestano. All'inizio devo confessarvi che anche io mi sentivo tra gli scettici ma dopo aver visto i primi due film della serie sono passato dalla parte dei fans di questi scellerati ma divertentissimi tartarugoni. Che dire dunque del terzo capitolo delle avventure di Leonardo, Raffaello, Donatello e Michelangelo? Sono divertenti, demenziali e scanzonati ed è quanto basta per passare allegramente un'ora e mezza in famiglia.

LE CREATURE DEL BUIO

regia di Lawrence D. Cohen, 125', Warner Home video.

Come ben sapete il sottoscritto non è un grande estimatore di Stephen King (soprattutto alla luce degli ultimi romanzi) ma bisogna ammettere che qualcosa di buono ed originale il *re* dell'*horror* lo ha pur scritto nella sua lunga carriera.
Nella lista c'è sicuramente *Le creature del buio* dal quale è stato tratto un discreto film che farà senza dubbio la gioia degli estimatori del buon King.
La regia è dignitosa, gli attori bravini e gli effetti speciali discreti.
Per un film tratto da un romanzo di Stephen King che volete di più?

DRACULA

regia di Francis Ford Coppola, 120', Columbia Tristar.

Di film sul romanzo-capolavoro di Bram Stoker ne ho visti tanti. Molti apprezzabili, altri meno efficaci. Tuttavia credo che il *Dracula* di Francis Ford Coppola sia per certi versi superiore a tutti gli altri. Non è un capolavoro di regia (da Coppola ho visto fare di meglio) ma è senza dubbio il più originale, il più struggente, il più vero e il più fedele al testo. Per apprezzarne le caratteristiche occorre vederlo almeno un paio di volte perchè alla prima proiezione lascia dubbiosi. Come le migliori musiche anche questo film si assapora meglio nelle sfumature alla seconda o alla terza visione. Straconsigliato.

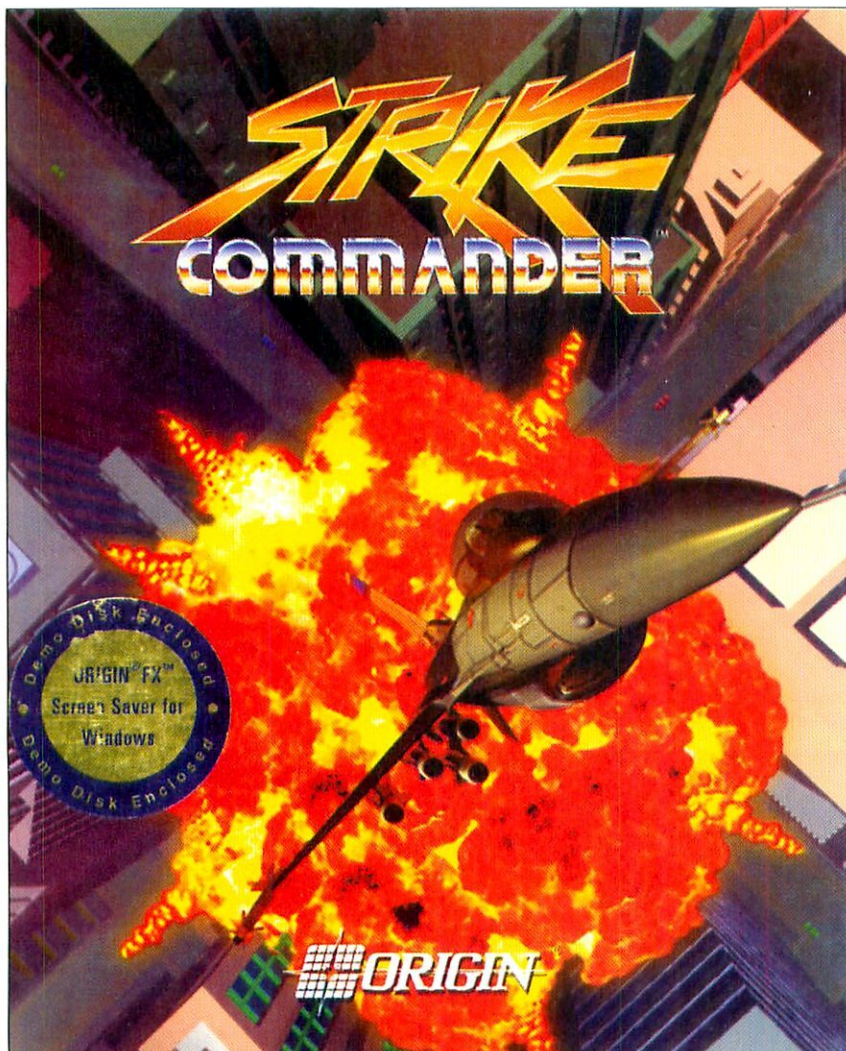
Il grande schermo in un CD

di Roberto Genovesi

Siete appassionati di cinema? Passate le notti a registrare pellicole rarissime? Spendete metà del vostro stipendio in videocassette? Passate tutti i weekend tappati in un cinema per gustarvi il film del momento? Conoscete a memoria la filmografia del vostro attore o regista preferito? Se anche solo in parte corrispondete a questo identikit allora dovete infilarvi il cappotto e correre al più vicino negozio di prodotti Microsoft perchè troverete pane per i vostri denti.

Per i cultori del grande schermo è arrivato *Cinemania '94* ovvero oltre 40mila film in un piccolo disco d'argento pronti per l'uso. L'aggiornamento del classico *Cinemania* che già tanto successo aveva riscosso lo scorso anno arriva fino al '92 e, quel che più conta, arriva sul mercato con un prezzo più che accettabile per la mole di notizie e dati che offre all'utente. Come al solito vaste le possibilità d'uso con un elenco di film completo di trame, notizie sulle riprese, sul regista e gli attori principali, biografie dei protagonisti, premi ricevuti, scene più importanti, musiche e spezzoni più significativi. Insomma *Cinemania '94* è una completa enciclopedia del cinema che si rivolge non solo agli appassionati ma anche, e forse soprattutto, agli studiosi, agli accademici, ai critici cinematografici e rappresenta quanto di più interessante possa offrire al momento il mercato dei CD sulla magia del grande schermo.
La facilità d'uso del programma (mouse obbligatorio) è davvero impressionante così come impressionante la rapidità con la quale le informazioni possano essere carpite al computer e stampate. Abbiamo fatto una prova cercando alla voce Alberto Sordi e sùbito è apparso un menù a tendina comprendente non solo la filmografia del grande Albertone ma anche tutti i file che in qualche modo potessero essere riconducibili al nostro attore e perfino i riferimenti ai registi che con lui hanno lavorato. Insomma se siete patiti di cinema e avete un PC dotato di CD-Rom dovete acquistare *Cinemania '94*. Con una sola accortezza: il programma funziona naturalmente sotto Windows e necessita di una scheda superVGA accelerata e di un CD a doppia velocità per dare il meglio sia in fatto di immagini che di colori. Abbiamo provato a farlo partire con un computer dotato di scheda VGA standard e un CD a 150 kb e lo abbiamo visto solo in bianco e nero. Dunque, prima dell'acquisto, assicuratevi che il vostro personal sia caratterizzato dagli optional richiesti. Per il resto *Cinemania '94* è ineccepibile. Complimenti davvero.

RETROSPETTIVA: UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR

Quando uscì molti lo presentarono come lo stato dell'arte della simulazione bellica per computer. Attesissimo e chiacchieratissimo ricevette recensioni contrastanti. UMS della Rainbird fu per molto tempo il wargame preferito per gli appassionati dal palato fine nonostante un sistema di gioco piuttosto particolare che privilegiava senza dubbio la tecnica rispetto alla grafica. In realtà quando si parla di UMS: the universal military simulator conviene scordare discorsi di grafica

ed immagine. Il sistema di gioco di questo programma prevedeva una griglia tridimensionale dove le truppe degli eserciti contrapposti venivano rappresentate da piccoli tabelloni piantati nel terreno come paletti direzionali. Indubbiamente realistico dal punto di vista strategico UMS peccava in fatto di godibilità visiva e creava non poca confusione dal momento che i piccoli tabelloni rappresentanti gli eserciti molto spesso, per la ristrettezza dello spazio a disposizione, si sovrapponevano gli uni agli altri. Cinque gli scenari predisposti: Gettisburg, Arbella, Hastings, Marston Moor e Waterloo ma l'editor consentiva una infinità di possibilità con la facoltà (figuratevi) perfino di contrapporre carriarmati a lance e spade nell'opzione fantasy della seconda edizione. Proprio questa, edita dalla Microplay e uscita sul mercato, a differenza della sorella maggiore, praticamente in sordina (ne ho viste pochissime copie nei negozi italiani) conteneva qualche interessante ritocco come, per esempio, il Planet Editor che dava al giocatore praticamente carta bianca nella facoltà di costruire scenari e battaglie. Tre gli scenari 'preeditati': le campagne di Alessandro il Grande, Assault on Fortress Europe, uno scenario fantasy e uno scenario napoleonico.

Oggi probabilmente il sistema di UMS può sembrare in parte datato ma il fascino di questo ambizioso e pionieristico editor strategico resta ancora vivo nella nostra memoria di wargamers. Un po' come i vecchi film di Fritz Lang per un appassionato di cinema.

Esistono due tipi di simulatori di volo: quello militare che è certo il più diffuso e quello civile. Quest'ultimo ha oggi una divertente variante grazie ad una serie di programmi Microsoft per l'ambiente Windows dedicati al volo libero sulle più grandi e fascinose città del mondo. Per ora vi segnaliamo i programmi dedicati alla fantsmagorica New York, alla romantica Parigi e alla divertente San Francisco. In cosa consistono questi programmi? Non dovrete preoccuparvi di abbatere aerei nemici né di far decollare o atterrare velivoli di linea. Il vostro còmpito sarà solo quello di rilassarvi e concedervi una bella vacanza simulata a zonzo sui tetti di queste bellissime città. Da grande amante della verde Irlanda attendo con ansia il programma dedicato alla intelletuale Dublino. E chissà che alla Microsoft prima o poi non mi accontentino. Volete sapere quanto vi costa il biglietto di questo viaggetto con la fantasia? Dalle 49 alle 75mila lire a seconda della città scelta. Ma ne vale la pena.

SIMULATORI DI VOLO: DAL MONITOR VERSO LE NUVOLE

Vi piacerebbe poter volare ma, come Dylan Dog, la sola idea di staccarvi dal suolo vi terrorizza? Niente paura: il computer vi viene in aiuto con i suoi potenti mezzi offrendovi oggi una vastissima scelta in campo di simulatori di volo. E da quando il CD-Rom ha affiancato il normale dischetto da PC le cose vanno ancora meglio. Come comportarsi allora? Dipende solo dai gusti personali. Se siete degli inguaribili nostalgici non potete fare a meno di provare *Aces of the Pacific* e le sue espansioni. Il simulatore della Dynamix vi mette alla guida degli aerei monoposto americani, giapponesi o tedeschi della Seconda Guerra Mondiale. Comandi intuitivi, poche regole basilari e una notevole giocabilità fanno di questo videogame uno dei migliori prodotti esistenti sul mercato.

Se però siete dei perfezionisti e amate confrontarvi anche con avversari umani oltre che con il computer vi suggeriamo il mitico *Falcon 3* della Spectrum Holobyte. Grafica eccellente, vastità di situazioni di gioco, belle musiche e azzeccati effetti speciali fanno di questo videogame quasi un capolavoro. Ho detto *quasi* perchè in realtà il problema di *Falcon 3* non è rappresentato dalla difficoltà di gioco o dalla lunghezza – peraltro evidente – delle regole da imparare, ma da una serie di problemi di installazione che hanno fatto passare notti insonni a numerosi appassionati. Questo simulatore di F16 è comunque l'unico prodotto a comprendere l'opzione del collegamento in rete via modem e non è poco.

Grande attenzione per la grafica e gli effetti la trovate in *Strike Commander* della Origin (un nome, una garanzia) distribuito dalla C.T.O. In questo caso la vostra parte è quella di un mercenario che deve confrontarsi con situazioni 'delicate' nelle zone calde del globo. Un po' difficile da giocare e lento da installare ma sicuramente

d'effetto.
Per gli incontentabili che vogliono sempre dire la loro e non amano le cose già fatte consigliamo *Flight Sim Toolkit* della Domark (distr. Leader). Ci troviamo di fronte ad un vero e proprio meccano di simulatore di volo per CD. La qualità delle immagini è ottima e la necessità di lavorare sotto Windows vi comporta più vantaggi che svantaggi.
Ancora per CD è *TFX* della Ocean (distr. Leader). Anche i simulatori di volo si adeguano ai tempi e questa volta vostro còmpito è quello di volare sotto la bandiera delle Nazioni Unite per mantenere la pace nel mondo. Probabilmente già mentre stiamo scrivendo qualcuno avrà immesso sul mercato un simulatore di volo migliore di quelli che vi abbiamo segnalato ma questo è il pregio di un mercato in costante evoluzione. Per la gioia del recensore e, soprattutto per quella degli appassionati.

NEWS
Questo mese non cominciamo la rassegna delle novità con un videogame o un programma di utility ma con una scheda sonora che da tempo ha assunto il rango di elemento indispensabile per un PC domestico. Stiamo parlando della *Sound Blaster Multi Cd ASP*. Dietro questa sigla molto complicata si nasconde una eccellente scheda sonora completa di una serie di programma accessori come il *Voice Assist* (per parlare con il computer invece di usare i tasti) e lo *Scheduler* (per avere un segretario che periodicamente vi ricordi a voce gli appuntamenti). Il costo è di poco inferiore alle 500mila lire ma ne vale la pena.

L'avvento del CD-Rom ha cancellato ogni limite nelle possibilità di un PC. La prova viene, per esempio, dalla *Software Toolworks Multimedia* che raccoglie in un disco d'argento ben 21 volumi di enciclopedia con notizie, immagini, brani cimematografici e articoli di giornale che riassumono infinite varietà di notizie: dallo sbarco sulla Luna alla salita al potere di Eltsin, dall'annuncio dello sganciamento della prima bomba atomica all'attentato a Kennedy.

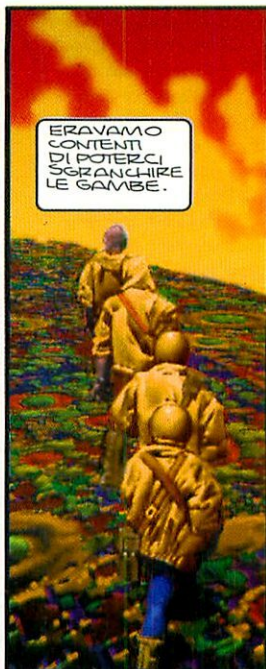
L'Uomo Ragno arriva proprio dappertutto e questa volta ha raggiunto anche il mercato della console. In compagnia degli X Men è infatti il protagonista di un nuovo videogico distribuito dalla Leader per Game Boy Nintendo dal titolo *Flying Edge*.

Il joystick è un elemento importante oggi per il PC. La Leader lo ha capito ed ora lancia sul mercato una nuova serie di joystick per Commodore, Nintendo, PC e Sega che vanno dalle 30 alle 50mila lire. Si tratta dei nuovissimi ed ergonomici *Tecnoplus*.

Guerre di carta

di M. Donadoni & M. Rosa

Cominciamo subito col dirlo: la guerra è una brutta cosa. Bruttissima. Se però una battaglia viene riportata su un pezzo di cartone, se le armate sconfitte invece di sparire fra polvere sangue e fango vengono semplicemente rimosse da una piantina, se al posto del rombo dei cannoni si fa sentire solo il rotolar dei dadi, allora il combattere può diventare l'essenza stessa del gioco.

Non a caso le prime manifestazioni del gioco sono simulazioni di battaglie: pensiamo a gli scacchi, al go, ai soldatini (o soldatoni) trovati in innumerevoli tombe secolari dall'Egitto alla Cina. Anche la moderna editoria del passatempo ha dedicato con incredibile successo molti dei suoi titoli a guerre grandi e piccole.
Basti pensare all'ormai venerabile Stratego, un gioco superdiffuso in tutto il mondo, o all'impareggiabile Risiko! (il punto esclamativo non è un nostro rafforzare il concetto: fa parte del marchio registrato). Si può dire che ogni anno, anche volendo tralasciare la serie dei wargame veri e propri, viene pubblicato almeno un gioco che rappresenta un evento bellico.
L'olandese Jumbo, tanto per fare un primo esempio partendo dalla mamma del già citato Stratego, ha oggi in catalogo HIGLANDERS, la riproduzione di uno scontro fra clan in lotta per il possesso dei castelli che dominano un fiordo nordico. I giocatori hanno a disposizione grandi cavalieri e armati a volontà, coi quali creare una rete di postazioni turrite collegate fra loro grazie alle quali vincere la partita. Le regole sono abbastanza semplici, la dinamica, che prevede anche un buon uso delle capacità diplomatiche dato che si gioca meglio in quattro o cinque persone, veloce e avvincente.
Capacità diplomatiche ancor più da evidenziare in MONSTERCRASH, Arti Grafiche Ricordi, scontro fra orde orribili sull'isola della paura. Qui le armate, rappresentate da oltre seicento teschietti in plastica colorata, devono affrontarsi a colpi di dadi e carte non tanto per un dominio territoriale fine a se stesso, quanto per il controllo di zone a loro volta necessarie per ottenere punti-voto. Questi danno ogni due turni di gioco il diritto, tramite una tanto semplice quanto drastica votazione, di eliminare uno dei dieci pretendenti al trono dell'isola. Dato che all'inizio della partita ogni giocatore ha puntato in segreto solo su alcuni dei candidati, ne consegue che dopo sette votazioni solo tre di questi sopravvivono, e chi ha puntato su di loro vince il gioco. Passando dal genere horror-fantasy a quello della fantascienza, o meglio fantapolitica, si arriva a FUTURISIKO, ultimo nato della famiglia Editrice Giochi di Milano (assieme al fratellino piccolo della specie, il RISIKO POCKET). Qualcuno, dopo il relativo insuccesso di critica di Risiko Più, temeva una ulteriore caduta di tono rispetto al grande archetipo, ed invece lo staff creativo della E.G. ha dimostrato di aver fatto un ottimo lavoro, soprattutto ascoltando quelle che erano le esigenze del pubblico più affezionato al genere. Ne è uscito un gioco che partendo dalle regole base di Risiko ha sviluppato nuove armi in cielo, terra e mare, nuovi obiettivi da raggiunge, e soprattutto un nuovo stimolo per cercare di raggiungere ancora una volta la conquista del mondo grazie alle carte armi segrete e possibilità tecnologiche. A proposito di conquiste del mondo: anche il mondo antico può essere intrigante da conquistare. E per chi ama uno scontro più convenzionale, o magari più concreto? Permetteteci un consiglio: ASSEDIO! (anche qui l'esclamativo è nel marchio: sembra una caratteristica tipica dei giochi bellici enfatizzarne il nome). Come ormai da prassi la MB Giochi ha riempito questa scatola di ogni bendidio antico-militare: cannoni, cannoncini, falconetti, catapulte. E poi castelli, palizzate, armigeri e perfino alberelli sotto cui cercare di scampare alle bordate nemiche. Le regole sono assolutamente elementari, e potrebbero essere facilmente elaborate in qualcosa di più realistico appena avendone voglia. Ma ogni tanto (sempre secondo noi eh), anche i più accaniti sostenitori della simulazione critica potrebbero con piacere lasciarsi andare all' ebrezza della "vera" mira, al fascino del colpo realmente caduto sulle schiere nemiche, al dramma del soldatino davvero caduto a gambe all'aria. Magari con una strizzata d'occhi complice nei confronti di un fratellino minore, o di un nipotino da agganciare in vista di più scientifiche battaglie sul cartone.

IL PLANETOIDE

di Corben

LA CREATURA CHE EMERSE DAL SUOLO CI COLSE COMPLE-TAMENTE ALLA SPROVVISTA.

AAH!

MA CHE...?!

DIO! LI HA PRESI!

SPARA!
E' GIA' MORTO, MALEDIZIONE!
BAM BAM B DAM
ARGH!
BAM BAM B DAM

BAM BAM B DAM

BAM BAM B DAM
BAM BAM B DAM

DANNATI STRUMENTI! PERCHE' NON CI HANNO AVVERTITO, BUTCHER?
MI ALLONTANAI, COMINCIAI A CAMMINARE, SENZA FAR CASO A COSA STAVA BIASCICANDO KUBOTA.

DIRIGIAMOCI VERSO QUELLA COSTRUZIONE. CHIARAMENTE, NON PUO' ESSERE OPERA DEL MOSTRO.

COSA E'?

RICEVO UNA LETTURA! IN QUESTO ALTARE SI TROVA UN CRISTALLO DI SIMORIO! RAFFINATO, VALE MILIARDI!

SARA' MEGLIO DARE UN'OCCHIATA. LO SCANNER DEV'ESSERE IN AVARIA.
SONO UMANI!

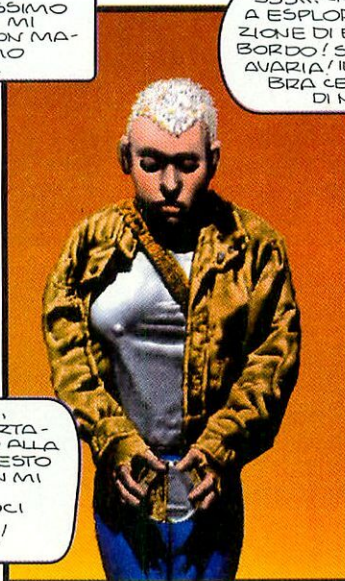
SIAMO VENUTI PER IL CRISTALLO. UMANI O NO, CE LO PRENDE-REMO!

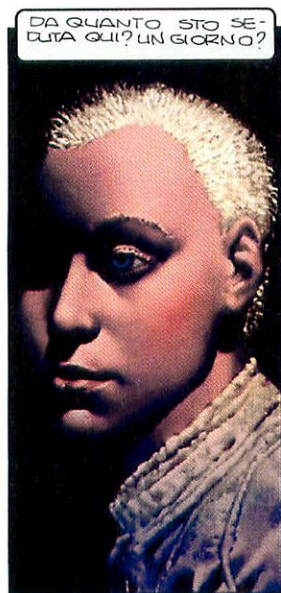
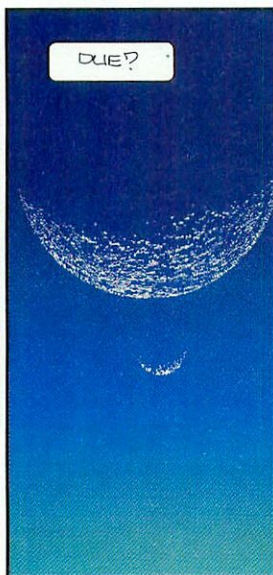
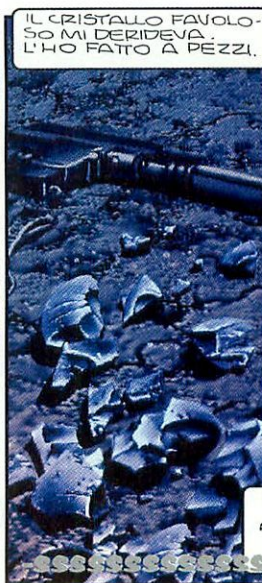
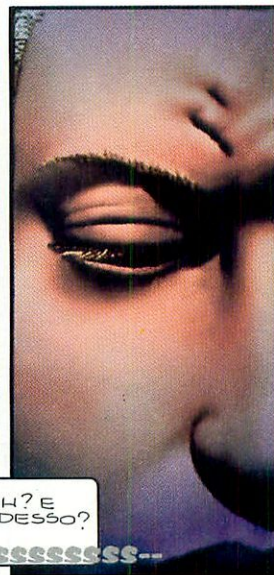
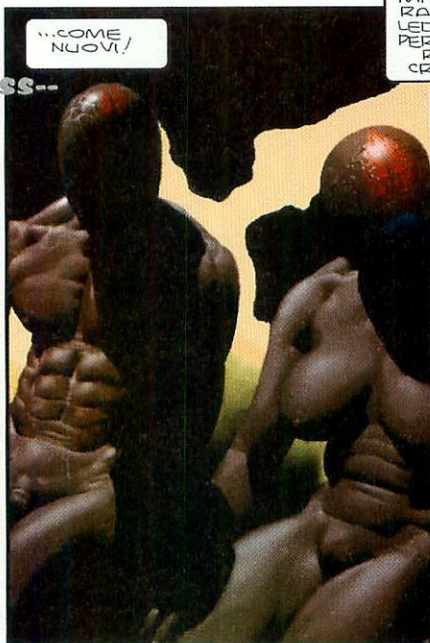
FAI AT-TENZIONE!
SCHERZI? ME LE METTO IN TASCA IO, QUE-STE MERDE!

EEEK...

YAAAERG!!

THUD!

BAM! BAM! BAM! BAM!
BAM! BAM! BAM! BAM!
BUTCH, AIUTAMI! QUEL MAIALE MI HA ROTTO LA SCHIENA!
PRIMA HO UNA COSA DA FARE!
L'INCREDIBILE E PREZIOSISSIMO CRISTALLO MI ATTRAEVA CON MAGNETISMO IPNOTICO.
MUOVITI, BUTCH! PORTAMI SUBITO ALLA NAVE! QUESTO POSTO NON MI PIACE. TENIAMOCI ALLA LARGA!
SSS... CRACK... NAVE A ESPLORATORI. SITUAZIONE DI EMERGENZA A BORDO! SENSORI TUTTI IN AVARIA! IL SUOLO SEMBRA CEDERE SOTTO DI NOI!

PARLA BUTCHER. IL CAPITANO KUBOTA E` FERITO. MANDATE SUBITO SOCCORSI.
RIPETO... MANDATE SUBITO SOCCORSI... CRACK...
RICEVUTO! DECOLLO DI EMERGENZA! UN MOMENTO! QUALCOSA NON VA!
IL PORTELLO E` OSTRUITO. IL COMANDO DI APERTURA NON SI ATTIVA! AFFONDIAMO NELLA SABBIA!
COMANDI MANUALI...! PRESSIONE DI SUPERFICIE...
-SSSSSSSSSSSSSS--
BUTCHER! VIENI AD AIUTARMI! EH? STO AFFONDANDO!
BUTCHER! AIUTAMI... AIUTAMIIIII!
-SSSSSSSSSSSSSS--
YAAA!!

ADESSO SONO SOLA E PERDUTA. POSSEGGO UN TESORO INCALCOLABILE... MA A COSA MI SERVE? I SOCCORSI PIÙ VICINI SI TROVANO AD UN ANNO LUCE. NON POSSO ANDARMENE DI QUA. SONO CONDANNATA.

DA QUANTO STO SEDUTA QUI? UN GIORNO?

DUE?

IL CRISTALLO FAVOLOSO MI DERIDEVA. L'HO FATTO A PEZZI.
UH? E ADESSO?
-SSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSS--

GLI ALIENI. RIEMERGONO...
-SSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSSS--

...COME NUOVI!

MI AIUTERANNO? MALEDIZIONE! PERCHE' HO ROTTO IL CRISTALLO?

EHI, VOI! AIUTATEMI!
NOO!
AFFONDA! QUESTA MERDA DI PIRAMIDE AFFONDA!
MA PERCHE' SUCCEDE TUTTO QUE-STO?
IL PLANE-TOIDE E' VIVO!
NOOOOO!
DIVORA I SUOI NEMICI...
...E RIGENERA I SUOI FIGLI!
FINE

Recensioni & notizie

a cura di Roberto Genovesi & Errico Passaro

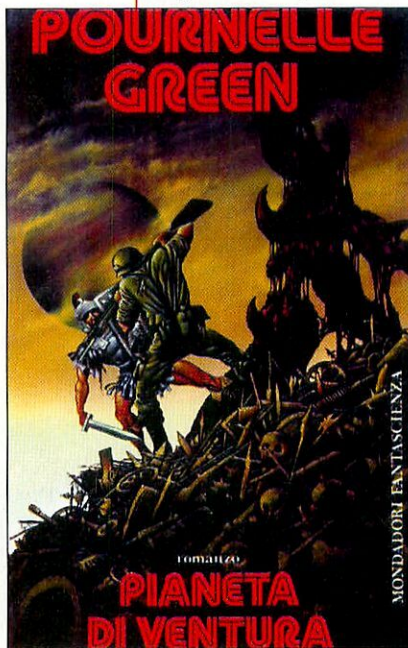
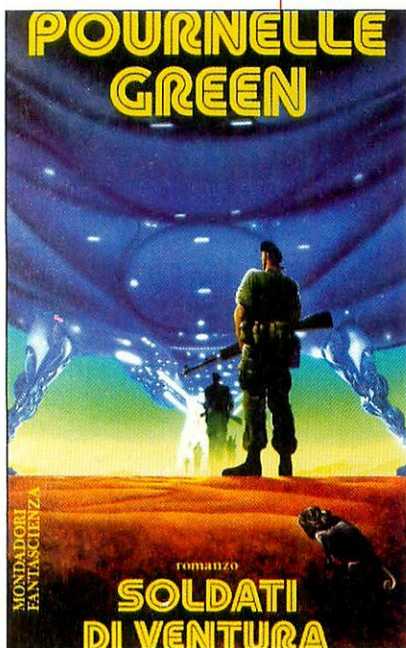
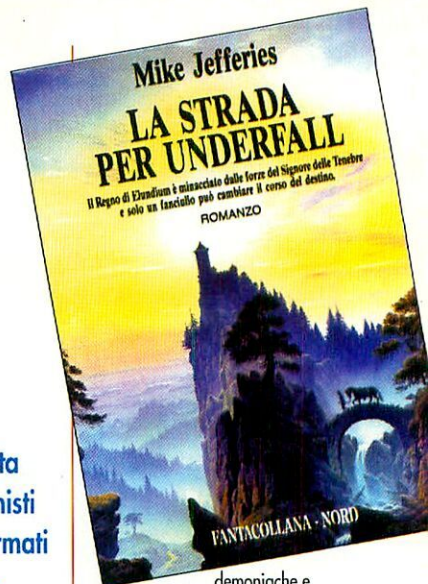
Jerry Pournelle è probabilmente il maggiore esponente della cosiddetta "fantascienza militare", quella fantascienza cioè che vede per protagonisti eserciti e soldati e si diverte ad ipotizzare i possibili sviluppi di scontri armati per cielo, terra, mare e spazio tra forze tecnologicamente avanzate.

Jerry Pournelle & Roland Green, **Soldati di ventura** e **Pianeta di ventura**, Mondadori, Milano 1992, 1993.
Il ciclo di Janissarics, realizzato in collaborazione con Roland Green e tradotto semplicisticamente in italiano come la saga dei Soldati di Ventura rappresenta uno degli esempi più classici di questo sottogenere letterario. I mercenari, protagonisti della serie pubblicata nella collana "Altri Mondi", vengono trasportati assieme a soldati di altre epoche ed altre galassie sui pianeti più strani ed esotici per scoprire che anche oltre i confini della Terra impera la legge del più forte.

R.G.

Brian Stableford, **Il risveglio dei creatori**, Nord, Milano 1993, 366 pp., Lire 24.000.
Gli appassionati italiani conoscono Brian Stableford per il bellissimo saggio-romanzo "Il Terzo Millennio", scritto qualche anno fa in collaborazione con David Langford e pubblicato in veste di lusso dalla Mondadori. Oggi questi stessi appassionati possono apprezzare anche le doti dello Stableford scrittore di romanzi *horror*. **Il risveglio dei creatori** è un classico romanzo di ispirazione lovecraftiana con tanto di risveglio di antichi dèi, sette demoniache e archeologi temerari. Stableford usa uno stile decisamente evocativo e la trama, pur non presentando elementi di grande novità, trascina il lettore dall'inizio alla fine. La competenza dell'autore in materia del *romance* scientifico e del gotico si fa sentire tutta in questo ottimo romanzo *horror*. Sicuramente uno dei più interessanti che abbiamo avuto modo di leggere negli ultimi anni.

R.G.

Mike Jefferies, **Il ciclo di Elundium**, 3 voll., Nord, Milano 1991, 1992, 1993.
Sono passati secoli ormai da quando gli eserciti del re di Elundium presero parte alla grande battaglia per ricacciare le forze del Signore delle Tenebre. Di quelle gesta sopravvive solo il ricordo in un reame dove domina la politica della corruzione e degli intrighi. Ma le legioni del maligno hanno deciso proprio ora di riunirsi di nuovo e solo un bambino, Thane, può prendere le redini del regno per guidare le forze del bene alla vittoria. Perché così narra una antica leggenda.
Da queste mosse prende avvio l'ormai celebre ciclo di Elundium, un *fantasy* scritto sulla falsariga della saga tolkieniana del "Signore degli Anelli" da un giovane talento della narrativa fantastica anglosassone: Mike Jefferies.
La saga di Elundium si lascia leggere con discreto interesse. Jefferies è bravo a costruire l'attesa e a rafforzare le personalità dei

protagonisti per renderne più vere e avvincenti le gesta nelle fasi culminanti della narrazione, ma non raggiunge l'apice narrativo di un Lawhead. "La strada per Underfall" (un nome che poteva essere tradotto benissimo anche in italiano visto che non è di fantasia, ma il termine inglese per definire un luogo che si trova sotto una cascata), "Il palazzo dei re" e "Le nebbie di Elundium" sono tre romanzi senza dubbio divertenti, ma mai troppo incisivi. I personaggi credibili ma mai veri, le situazioni avvincenti ma mai tali da coinvolgere l'emotività del lettore. Jefferies è sulla buona via, ma quella che ha da compiere sarà lunga anche se crediamo non troppo faticosa.

R.G.

Kim Stanley Robinson, **Costa delle Palme**, Mondadori-Interno Giallo, Milano 1994, 323 pp., Lire 30.000.
È sempre con grande piacere che annunciamo l'uscita in Italia di un romanzo di Kim Stanley Robinson e non solo per l'amicizia personale che ci lega ormai da anni a questo interessantissimo scrittore americano. Robinson incarna la figura migliore dell'autore di fantascienza: attento agli elementi più innovativi della società tecnologica non dimentica mai di riflettere sul cammino dell'uomo verso il futuro. Il suo linguaggio, romantico e dalle sfumature vagamente europee, si presta a meraviglia nell'esaltare romanzi di evidente stampo umanistico.
Costa delle Palme propone un mondo dove gli Stati Uniti sono appena emersi da un disastro nucleare ed ora sono un paese ridotto a poche comunità sotto la sorveglianza della neopotenza nipponica. In questo mondo solo un'oasi chiamata appunto "Costa delle Palme" sopravvive nel ricordo del passato. Ed è difficile se la società moderna è ormai guidata da computer onniscienti e la realtà virtuale è solo un gioco al quale ci si abbandona solo grazie all'uso di droghe sintetiche. Kim Stanley Robinson al top.

R.G.

Mark Anthony & Ellen Porath, **Spiriti eletti**, Armenia, Milano 1993, 315 pp., Lire 22.000.
Mary Kirchoff & Steve Winter, **Il vagabondo**, Armenia, Milano 1994, 284 pp., Lire 22.000.
Due personaggi, quattro autori: nel gioco delle collaborazioni, la potenza del ciclo fantastico non perde, anzi guadagna in respiro e solennità. Il ciclo è quello del Raduno degli Eroi e i personaggi sono il giovane mezz'elfo Tanis e il fabbro nano Flint Fireforge (a proposito, perché non tradurre l'appellativo con il più eufonico "Forgia di fuoco"?). In **Spiriti eletti**, i due sono protagonisti di un vero e proprio "giallo": Tanis viene a torto accusato dei due omicidi consumati a Qualinost, la città degli elfi, e Flint fa di tutto per dimostrare la sua innocenza ed evitargli l'esilio, anche a costo di rischiare in proprio e di mettersi contro il vero assassino. Ne **Il vagabondo**, la coppia si trova in mezzo ad un conflitto di forze sovrannaturali – mercanti d'anime, creature dalle ali di fuoco, giganti, *golem*, folletti, scheletri animati, telepati, fiere intangibili, esseri polimorfi –, ruotanti intorno ad un braccialetto di rame capace di influire sulla sopravvivenza dell'intera razza degli elfi marini a favorire l'accesso di un malvagio al Conclave dei Maghi. In entrambi i romanzi, la cifra stilistica è sottovalutata a vantaggio della costruzione drammatica, a tal punto che i testi in questione sembrano la versione in prosa non tanto di un *role-playing*, quanto di un *puzzle*.
In entrambi i romanzi, si ravvisa, ancora, la filiazione letteraria dal romanzo di cappa, spada e magia, con tendenziale inclinazione al terzo elemento. In entrambi i romanzi, manca, infine, la complicità dello scrittore, la capacità di lasciarsi coinvolgere nella storia e di ricreare i favori del lettore: si stenta a riconoscere la mano degli autori, cronisti piuttosto che autentici narratori, ligi ad ordini di scuderia che prevedono un prodotto standardizzato, essenziale, mai sopra le righe.

E.P.

Nasce la Società Tolkeniana Italiana
Si è costituita la **Società Tolkeniana Italiana** (via Cormor Alto 38, Udine), con il riconoscimento della "Tolkien Society" di Londra e a coronamento di lavori e contatti durati due anni. La Società patrocinerà gruppi di lavoro operanti in diverse materie: lo studio delle lingue della Terra di Mezzo, la traduzione di testi provenienti dalla Società madre, la costituzione di una biblioteca internazionale e la stesura di saggi sull'argomento. Si potrà verificare la bontà di questo lavoro in occasione dell'**Hobbitcon - Una festa a lungo attesa**: è questo il nome della riunione che si terrà a San Marino fra il 3 e il 5 giugno, con ospiti d'onore Patricia Reynolds e Rikki Breem, accreditati conferenzieri, e Priscilla Tolkien, figlia dello scrittore ed ispiratrice della T.S. inglese. Già da ora sono aperte le iscrizioni all'associazione, per un costo di 30.000 lire annue, e alla convenzione, per la somma di 25.000 lire (15.000 lire per una singola giornata). Nel corso della manifestazione, si prevedono diverse iniziative, fra le quali: la presentazione e il torneo del gioco di ruolo de "Il signore degli Anelli"; la mostra di opere d'arte, costumi, miniature, testi, stampe e manifesti che si richiamano al mondo di Tolkien; il programma di concerti, balletti e recite d'ispirazione fantastica; la dimostrazione di arte della spada medioevale, curata dalla Taglia Ghibellina di Toscana; e, per concludere, le immancabili riunioni conviviali, degne imitazioni della festa per il centounesimo compleanno del signor Bilbo Baggins! Concludiamo rammentando che sono a disposizione degli associati, fino ad esaurimento delle scorte, i calendari Tolkien 1994.

E.P.

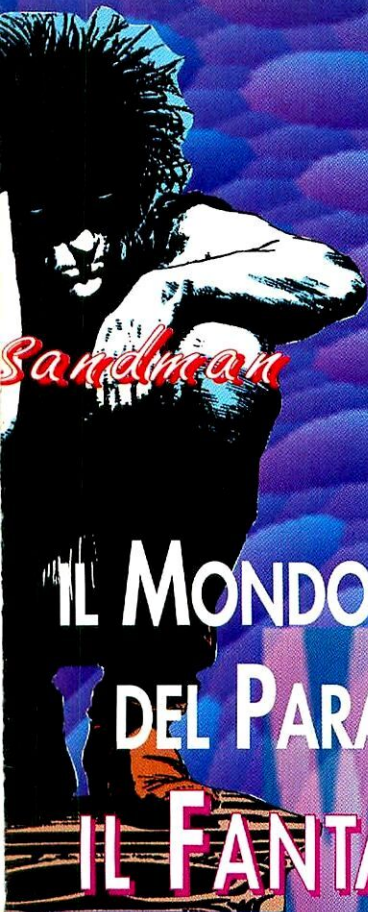
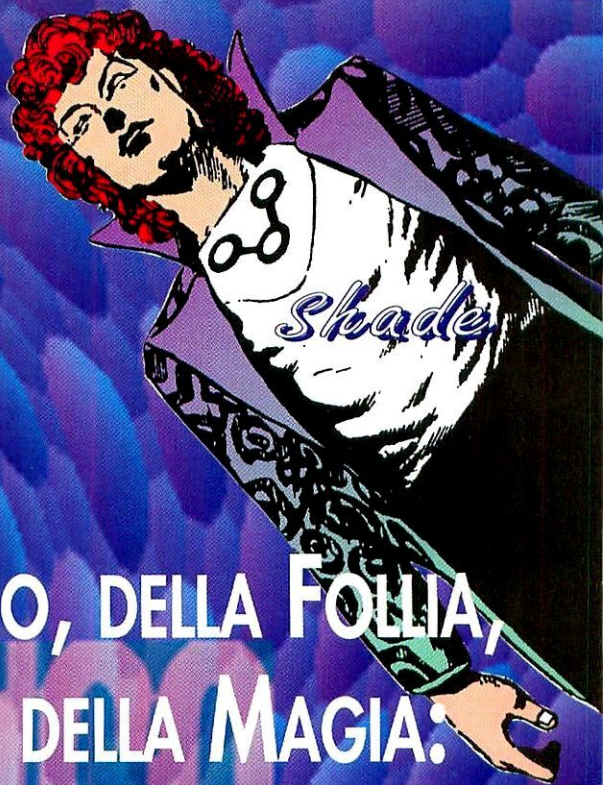
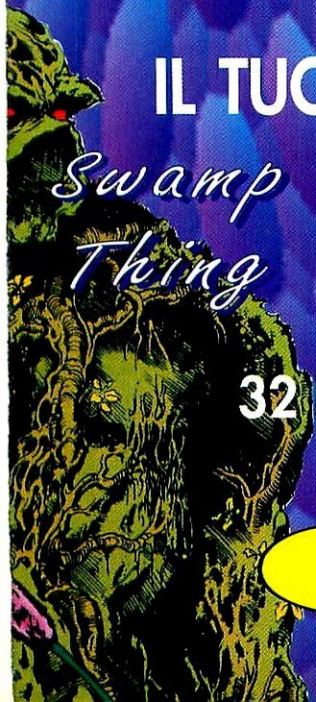
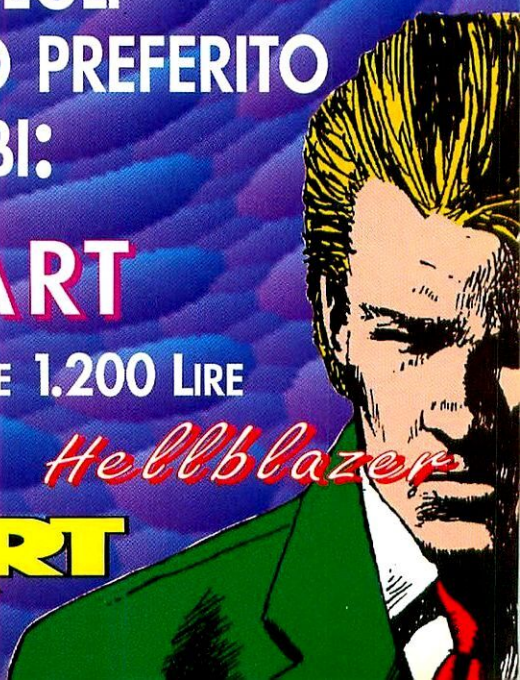
MODELMLISMO

La "star" in vinile di un B-movie!

di Pierfilippo Siena

Il personaggio riprodotto dal modello che vi andiamo a presentare questo mese rimarrà inevitabilmente del tutto sconosciuto alla maggior parte degli appassionati di modellismo e cinematografia fantastica poichè si tratta di una creatura apparsa in un film molto poco noto nel nostro paese e sùbito caduto nel dimenticatoio poche settimane dopo la sua uscita.

Questo "Laserblast alien", realizzato in vinile dalla prolifica casa nipponica Billiken, riproduce per l'appunto uno dei due piloti alieni del film "Laserblast", distribuito anche in Italia con il titolo "L'uomo laser". Si tratta infatti di una pellicola prodotta da Charles Band nel 1978 e diretta dallo sconosciuto Michael Rae. Interpretato da Kim Milford, Cheryl Smith e Keenan Wynn, "L'uomo laser" racconta la storia di un ragazzo che per puro caso ritrova nel deserto un micidiale cannone laser ed una sorta di amuleto che ne permette il funzionamento, entrambi perduti dal distratto equipaggio di un'astronave aliena. Trasformato dal potere emanato dall'arma in una sorta di Mr. Hyde, il giovane distrugge tutto ciò che gli capita a tiro fino a quando i due alieni non lo neutralizzeranno rientrando così in possesso del cannone. Sebbene si tratti di un film a basso costo girato in fretta e furia, probabilmente per sfruttare la moda lanciata da "Guerre Stellari", "L'uomo laser" contiene alcune sequenze di raffinata animazione "stop-motion". Il modellino della Billiken (nella fotografia di Bruno Fiorina assemblato e dipinto con arte da Davide Decina) è l'esatta copia di una delle due miniature animate a "passo-uno" da David Allen e Randy Cook durante la realizzazione degli effetti speciali visivi della pellicola. Il kit si compone di ben undici pezzi (testa e collo insieme, tronco, appendice posteriore del tronco, braccio destro, braccio sinistro, artiglio destro, artiglio sinistro, gamba destra, gamba sinistra, piede destro e piede sinistro) di vinile color marrone chiaro e l'assemblaggio non comporta alcuna difficoltà anche per il fatto che gambe e braccia della figura si incastrano perfettamente nel tronco e non vanno quindi stuccate le fessure che altrimenti si presenterebbero. Il vinile, una resina sintetica, è un materiale che si lavora molto meglio quando è caldo in quanto è possibile tagliarlo e piegarlo con enorme facilità dopo averlo, per l'appunto, riscaldato con un asciugacapelli o immerso in acqua calda. Qualora si dovesse riscontrare sulla superficie del modello la presenza di piccoli buchi provocati dalle bolle d'aria, è consigliabile eliminarle riempiendole con lo stucco Green Putty della Squadron, a nostro giudizio ottimo per questo genere di lavori. L'unica difficoltà inerente al completamento di questo kit riguarda la colorazione poichè non tutti hanno visto il film o possiedono libri con foto a colori delle miniature originali. Premesso che sul vinile è sempre meglio utilizzare colori acrilici come i Tamiya Color Acrylic paint o i Gunze Sangyo Aqueous hobby color dopo avere lavato accuratamente tutti i pezzi con del Flory per piatti, gli occhi della creatura possono essere verniciati di nero lucido e ricoperti con due gocce di Clear Cote della Humbrol. Per quanto riguarda il corpo, quest'ultimo deve essere spruzzato di un qualsiasi marrone scuro e lumeggiato. Manca nella confezione la pistola a raggi che uno degli alieni utilizza nel film. La sua autocostruzione è molto semplice ma altrettanto non si può dire del successivo adattamento, che si rende necessario per far sì che l'alieno possa impugnare l'arma, della mano con le tre massicce unghione alla forma della pistola. Nella fotografia che accompagna l'articolo, il modello è stato ambientato in un paesaggio tipicamente americano nel tentativo di ricreare una delle prime scene del film di Rae, per l'esattezza quella in cui i due alieni braccano un precedente "uomo-laser" ma poi perdono il cannone.

"Laserblast alien", scala non specificata, prodotto nel 1988 dalla Billiken, prezzo non determinabile, informazioni reperibili presso: Kim ITO, 560 South Main Street, Suite 5W, Los Angeles, California 90013, U.S.A., tel. (213) 489-3734, fax (213) 489-1304.

IL SOGNO DI UN EROE DEI FUMETTI?
DIVENTARE UN EROE
DA REALTÀ VIRTUALE!!
videogames in versione
PC e compatibili
ALL'INTERNO TROVERAI UN BUONO SCONTO DEL 50% PER TUTTE LE PUBBLICAZIONI COMIC ART
programma delle prime uscite:
FLASH GORDON: Il rapimento di Dale (maggio 1994)
MANDRAKE: L'ombra del Cobra (giugno 1994)
L'ETERNAUTA: Gli invasori della Città Eterna (luglio 1994)
YELLOW KID: Giallo...al Circo (agosto 1994)
ogni mese in edicola
i grandi eroi del fumetto
in avventure interattive
multi-bit!!
COMIC ART GAMES
Lire 9.900 cd.